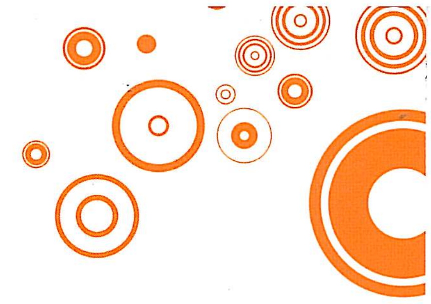
CRACKDOWN 2 BIOSHOCK 2 TEKKEN 6 FIFA 10 TRANSFORMERS 2







Así es la Nueva Experiencia XBOX

¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?

Pues Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos. Descubre la diversión más auténtica, descubre **Xbox LIVE**.

Diviértete con tus amigos

Si te gusta compartir experiencias con tus amigos, con Xbox LIVE vas a pasártelo en grande. Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás **chatear y comunicarte con tus amigos** siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero esto no es lo mejor, porque la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás **compartir con tus amigos experiencias inolvidables.**

Personaliza tu avatar

La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo! Sí, porque podrás crear fácilmente un personaje que será **tu vivo retrato virtual...,** o el de quien tú quieras.
Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.

Un catálogo insuperable

Sólo con Xbox 360 disfrutarás de **más de 1.000 títulos diferentes,** muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte **películas en alta definición, expansiones** para tus juegos favoritos o incluso **títulos exclusivos** a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!



Para más información entra en www.xbox.es



¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!



Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE



Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.

¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
2. Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.
3. Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
4. Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
5. Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en www.xbox.es o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.



*Accesorio no incluido, a la venta por separado.

Número 33 Agosto 2009

www.xbox.com



Cuando **ruge** la **marabunta**



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Hace 45 años, una película hizo que la mitad de los humanos —que tenían acceso al cine, claro está— tuvieran pavor de unos insectos tan pequeños como son las hormigas. Se trataba de 'Cuando ruge la marabunta' (The Naked Jungle - 1954), y su protagonista, Charlton Heston, las pasaba canutas viendo venir ese ingente ejército de hormigas contra él, devorando todo lo que se encontraba a su paso. Pues bien, antes de que comencéis a pensar en meterme en un asilo o institución mental, deciros que prácticamente como Heston (por aquello de hilarlo con lo que nos atañe) deberían sentirse Sony y Nintendo ante la certeza de saber que Microsoft tiene la vista puesta en el mercado de las portátiles. Y es que, en una entrevista concedida a un medio internacional, el vicepresidente de Microsoft, Shane Kim, dejó bien claro que la compañía acabará entrando en el mercado portátil tarde o temprano, aunque todavía no tiene muy claro qué camino tomar, y parece que el servicio Live será parte fundamental de dicha estrategia.

Según el propio Kim, es una cuestión de enfocarse en el 'cuándo' se debe entrar en ese mercado. Y es que la filosofía sigue siendo aquella que hace años dejeban caer por donde quiera que se pasaban, que no era otra que la del Live AnyWhere. La clave de todo reside, tal y como afirma el ejecutivo, en saber si diseñar ellos mismos un dispositivo, un teléfono, centrarse en el software...

El caso es que a nosotros se nos hace la boca agua pensando en una consola portátil de la firma de Redmond. ¿Imagináis las posibilidades que podría tener?

Live, interconexión con Xbox 360 y PC, juegos de la Xbox original, nuevos desarrollos potenciados por un hardware más avanzado que el de sus competidoras...

DS tiene su mercado y con PSP Go! está por verse que funcione como piensa la marca nipona, ya que habrá que confirmar hasta qué punto se corta la piratería con la obligatoriedad de las descargas.

Kim afirma que habrá que ver cuándo es el momento. Nosotros creemos que ya están tardando en entrar. El momento preciso para hacerlo ha llegado. Si la consola ya ha callado bocas un año tras otro y Natal ha revolucionado al sector, el anuncio de la entrada más que posible de Microsoft en el mercado de las portátiles puede dejar estupefactos a sus competidores.

¡Nos vemos en Xbox Live!

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es





Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan de Dios C.
Gamertag: Keitaro ESP
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Lázaro Fdez.
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño y Edición: Sol Garcia
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es





Redacción: Mario Fernández
Email: xbox360@unidadeditorial.es





Diseño: Juanma Martín Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es



Redacción: Julio del Olmo
Email: julio.delolmo@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Julio del Olmo
Colaboradores: Chema Antón (Jefe de producción), Juan García '*Xcast*', Mario Fernández, Lázaro Fernández, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández '*Kaos2k*', Juandi, Javier de Pascual y Magoacme

DVD
Ángel Llamas "Wako", Mario Fernández

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Director General: Luis Enríquez. **Directora de Marketing:** Virginia Roel. **Jefa de Marketing:** Gema Monjas. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** ALTAIR IMPRESIA IBÉRICA
Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada

Publicación ARI FIPP





Contenidos



80 BAYONETTA

68 TEKKEN 6

76 FCOLIN MCRAE DIRT 2

06 WET

86 TRANSFORMERS 2



En la calle
Octubre
2009

WET

La acción ya no es sólo cosa de hombres, Ruby llega para demostrar eso de que las chicas son guerreras.

Todo juego de acción debe tener tres elementos casi fijos y necesarios: ríos de sangre, mucho plomo y un protagonista carismático y lleno de músculos. Esta última característica puede variar si el personaje principal es un guaperas o un graciosete. Pocas excepciones hay a esta norma, casi se pueden contar con los dedos. A partir de ahora habrá que sumar una más. Responde al nombre de Ruby y es la estrella de ***Wet***.

Quizá su título te suene (o no no), pero a partir de ahora los usuarios de Xbox 360 tenemos una cita con esta atractiva mujer. Esperemos sobrevivir al encuentro. Lo cierto es que esta enigmática chica, mercenaria de profesión, promete ser pionera en muchos aspectos. Primero, porque pretende abrirse hueco en un género tan poblado como es el de los shooters en tercera persona. Después, porque se desmarcará de sus fornidos colegas de profesión pasando olímpicamente de coberturas y cualquier tipo de convencionalismo. De hecho, estamos ante el primer shooter acrobático que recordamos. Estamos hablando de un juego que nos pone en la piel de una asesina sin miedo y con agilidad extrema, por lo que cada combate promete ser una mezcla de los saltos espectaculares de *Prince of Persia*, los disparos a cámara lenta de *Max Payne* y el chorreo de sangre y cadáveres de *Gears of War*. Para ilustrar, valdría con explicar uno ▸▸

MUEVE EL BULLATE
La clave para salir sobrevivir es no quedarse quieto en los tiroteos. De hecho *WET* está diseñado para que el jugador esté todo el tiempo en movimiento. Cualquier superficie vale como apoyo en un momento dado.

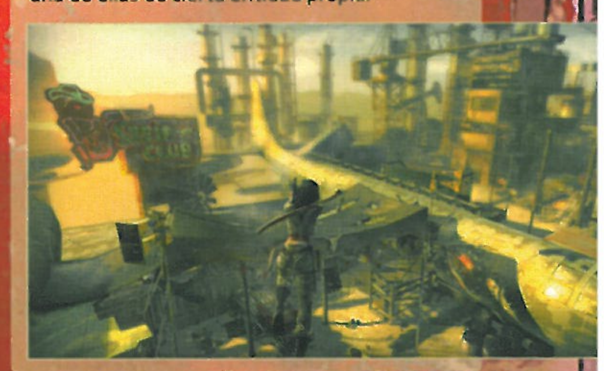
¿Un pájaro, un avión? No, es... Una asesina a sueldo.

"Controla sus dos manos independientemente"

►► de los primeros entrentamientos del juego: Ruby persigue a un traficante que trata de escapar con su mercancía. Para seguirle debe ir saltando entre diversas plataformas mientras se va encontrando con enemigos por el camino. La forma de acabar con ellos: medicina de plomo y mandobles de acero de katana.
Podemos dispararles mientras estamos de pie, pero *WET* no está hecho para eso. El control casi nos obliga a saltar, arrastrarnos por el suelo o escalar paredes, con el plus de que mientras lo hagamos, si pulsamos el disparo, todo se comenzará a mover a cámara lenta para que podamos apuntar mejor.
Más allá de conformarse con eso, nos permite controlar las armas de ambas manos de Ruby. Una apunta automáticamente al enemigo más cercano, la otra la apuntamos nosotros con el stick derecho. Parece simple, pero en conjunción con la libertad de movimientos en los escenarios consigue que cada batalla sea como desatar nuestra creatividad de la manera más sanguinaria posible. Salta lateralmente mientras disparas, al caer deslízate por el suelo para disparar a ►►

POR TODO EL MUNDO

La acción de ***WET*** tiene lugar a lo largo y ancho del globo, pasando por tres de los cinco continentes. La aventura comienza en San Francisco para luego trasladarse a Texas y visitar el hogar de Ruby en un desguace. Más tarde visitaremos también Londres y Hong-Kong. Y eso sólo en los cuatro niveles que tuvimos la oportunidad de probar durante nuestra visita al estudio. Podemos esperar mucho más de las 15 quince etapas en que se dividirá la historia cuando acaben el desarrollo del juego.
Por desgracia no veremos lugares reales, pero los artistas de A2M han clavado el estilo de cada una de las localizaciones, dotando a cada una de ellas de cierta entidad propia.





"Une la acción más clásica con nuevas propuestas jugables"

quien tienes de espaldas y finaliza con un salto vertical en la pared para caer con el filo de tu katana sobre otro enemigo más... Sólo un ejemplo de la casi infinita variedad de opciones que tenemos en combate.

Un mismo cubo

Para la gente de A2M, ***WET*** es posiblemente su juego más importante a la fecha. Por eso no se han conformado en copiar las mismas fórmulas de siempre, sino que han tratado de coger los mejores elementos de cualquier shooter y unirlos a su particular visión de la acción en tercera persona. Por un lado estaría la acción cuerpo a cuerpo, con combos y mejoras de movimientos mediante los puntos de experiencia que ganemos, y por otro está la emoción de los juegos de disparos clásicos y sus tiroteos a cámara lenta. Tampoco faltan elementos plataformeros y algún que otro puzzle... Y para terminar su toque personal, las acrobacias. Todos estos factores son las distintas caras del cubo que están componiendo, para combinar de una manera perfecta en su último trabajo. Todo esto consigue un regusto final único y satisfactorio. Cierta impresión de que lo importante no es llegar a un lugar y acabar con los enemigos, sino como hacerlo con estilo y espectacularidad. La clave para todo esto es ofrecer un control que puede parecer muy complejo para quien lo está viendo, pero que con el mando en las manos hace que hasta la pirueta más extraña parezca un movimiento de lo más natural.

Tanto es esto así que mientras lo hemos jugado no han sido pocas las veces que al acabar un tiroteo, hemos descubierto mil y una maneras más 'elegantes' de acabar con los enemigos que como lo acabábamos de hacer... Y por eso hemos repetido el nivel, por el placer de hacer las cosas bien.

¿QUIÉN ES?
Los orígenes de Ruby son desconocidos, se hablará de ellos en una secuela que por cierto ya tienen pensada en A2M. Esta primera entrega sirve para presentar al personaje y sentar las bases de la saga.



TIROS, TIROS Y MÁS TIROS



Aunque la tónica general serán los tiroteos a pie y andando, sin más complicación que pulsar el gatillo y hacer piruetas, habrá ciertos momentos en los que la jugabilidad cambiará para tratar de sorprendernos.
Un buen ejemplo es el segundo nivel del juego, que se enmarca dentro de una persecución en una autopista. En esta escena nuestra misión es acabar con los enemigos que nos disparan mientras nos sostenemos sobre el techo de los coches que circulan por el mismo asfalto y saltamos evitando las diversas explosiones que iremos provocando.
Lejos de hacernos realizar complicadas maniobras, los saltos entre coches se realizan mediante quick time events, que serán otro de los recursos que utilizarán los canadienses de A2M para variar la jugabilidad entre tanto tiro aquí y allá.

Matando con estilo incluso antes de darse una culada.

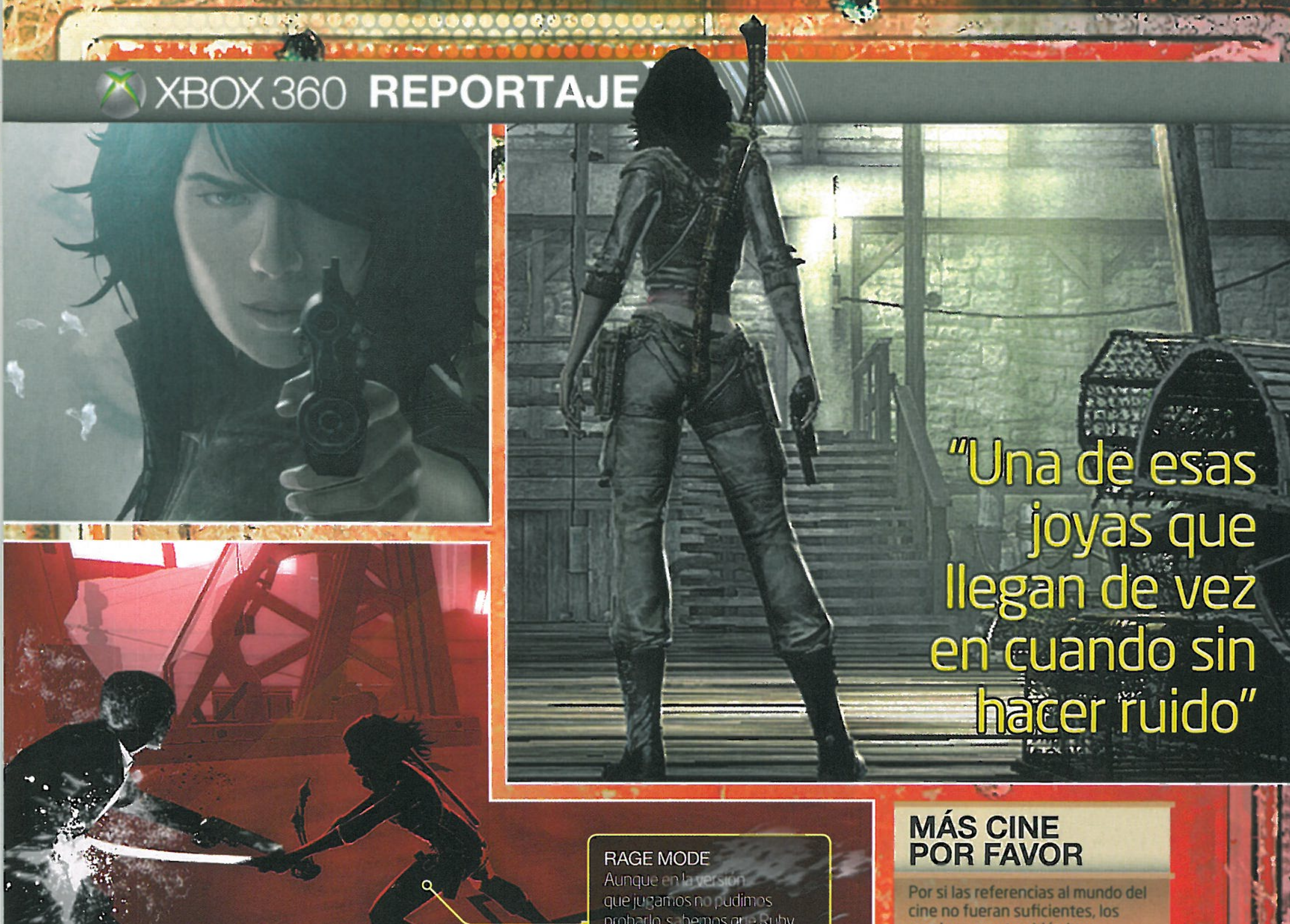


Por primera vez, los chicos con pistola no tienen las de ganar.

"Ruby es como el Señor Lobo, soluciona problemas"

Con estilo

La presentación visual de *WET* es otra de las señas de identidad inequívocas, tomando el grano de las producciones setenteras de acción, el efecto proyector de imagen, el ruido del cine... Incluso cuando muere la protagonista, se muestra como si se quemara la película que se está pasando. Así, todo en este título de A2M rezuma ese extraño glamour de lo añejo. Tanto es así que las referencias a este género son continuas a la vez que obvias.
Avi Winkler, diseñador jefe en *WET* nos lo confirma: "hemos tratado de ambientar el título como aquellas viejas películas de serie B de los años 70." Y prosigue: "Un buen ejemplo serían las películas de Sergio Leone, en especial la del 'Hombre sin nombre'".
Pero no sólo eso, sino que mientras nos explicaban quien era el personaje de Ruby se les escapó otra influencia fílmica, más cercana en el tiempo: "Ruby es como el Señor Lobo de Pulp Fiction, soluciona problemas cuando hay sangre de por medio." Y por si alguien todavía dudaba de la dirección artística después de todas estas pruebas. Sólo hay que escuchar cualquier pieza de la banda sonora para saber a lo que juegan en A2M; música de viejas pelis del oeste, mezcladas con canciones de grupos independientes de todo el mundo al más puro estilo de la citada película de Quentin Tarantino. Como en aquellas pelis, lo importante son los tiros, poco importa lo demás. Por tanto estaremos ante un juego lineal en su concepción, casi similar a los viejos beat'em ups en los que vamos avanzando de localización en localización acabando con enemigos. No hay bifurcaciones ni distintas elecciones a medio camino.
Esto puede hacer pensar que las entre 8 y 10 horas que durará el juego se queden algo escasas, pero desde el estudio canadiense prometen que será capaz de ofrecer muchas más horas de diversión para los que terminen el juego. Por suerte está el hecho de que la inteligencia artificial de los enemigos cambia drásticamente de un nivel de dificultad a otro, obligándonos a jugar de una manera diferente en ▸▸



"Una de esas joyas que llegan de vez en cuando sin hacer ruido"

RAGE MODE
Aunque en la versión que jugamos no pudimos probarlo, sabemos que Ruby podrá cabrearse y hacerse invulnerable haciendo uso de este peculiar estilo visual.

cada uno de ellos. También para hacernos echar unas horas más, iremos desbloqueando retos de habilidad conforme avancemos en la aventura, para ser jugados desde nuestro hogar, un desguace perdido en mitad de Texas.

Quien sí se llevarán una mala noticia son aquellos que están esperando con ansia la confirmación de algún modo multijugador. Desafortunadamente no tendrá ninguno. "En un inicio se plantearon diversas opciones, pero finalmente decidieron centrarse en crear una experiencia para un jugador que fuera lo mejor posible. Lo que sí os podemos decir en bajo (es un secreto) es que entre las opciones de desarrollo había una opción para jugar a pantalla partida... ¿un desbloqueable? ¿Un futuro contenido descargable? El tiempo lo dirá.

Estamos ante uno de esas pequeñas joyas que llegan de vez en cuando. Esas que apenas hacen ruido, pero consiguen hacerse un hueco en la estantería de nuestros hogares. Por lo que hemos visto, ***WET*** reúne todas las características necesarias para triunfar, de hecho la versión que tuvimos la ocasión de probar estaba ya en un estado cercano a su finalización. Pero para estar completamente seguros todavía debemos esperar unos meses. Con un poco de suerte Ruby nos dejará vivir para contar sus aventuras...

MÁS CINE POR FAVOR

Por si las referencias al mundo del cine no fueran suficientes, los nombres que también han participado de alguna manera en el desarrollo continúan con el doblaje inglés, con Eliza Dushku, Malcolm McDowel y Alan Cummings a la cabeza.
Y ya rizando el rizo, la persona tras toda la historia del juego es Joel Surnow, responsable de las primeras cinco temporadas de una serie tan importante como 24. Toda una garantía de éxito para la historia de Ruby.
Otro habitual de la televisión americana se encarga de confeccionar la banda sonora, Brian Barton, que ha participado en tantas producciones que es difícil destacar alguna.
¡Ah! Y ahí va un parecido 'difícil'. ¿De dónde han sacado la idea de una mujer con una Katana y el estilo visual que podemos ver durante el Rage Mode? Premio para todo aquél que haya pensado en Uma Thurman y Kill Bill.

Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Tragar

Comer tomate

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

XBOX 360

LOS RETOS

POWERED BY BURGER KING

Encuentra toda la información de los retos en nuestro Facebook

BIENVENIDO A LA LUCHA

Todos los meses, premios suculentos

¿Quieres añadir adrenalina y emoción a tu vida? Pues apúntate a **LOS RETOS** de la Revista Oficial Xbox 360. Todos los meses, encontrarás en esta nueva sección dos retos a los que no vas a poder resistirte. Un torneo online mensual con el juego más interesante del mercado, te permitirá enseñar tus armas en Xbox Live. Además, si lo tuyo es jugar solo y destripar hasta el último logro de cada título, también te plantearemos una competición mensual de acumulación de logros. El que más puntos consiga arrancar a un juego, se lleva el gato al agua.

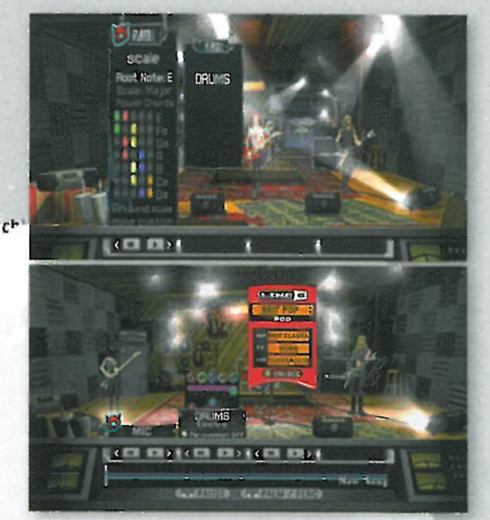
Mes tras mes verás a los ganadores de los torneos aparecer en estas páginas, felices ganadores de premios espectaculares. ¡A jugar!



CONCURSO DE CANCIONES DE GUITAR HERO

Este mes vamos a organizar un concurso para todos aquellos compositores que crean sus propios temas con Guitar Hero. ¿Tienes un tema? Mándalo.

Manda tu mejor composición de Guitar Hero y gana regalitos



El modo 'estudio de grabación' que nos sorprendió en *Guitar Hero World Tour* ha conseguido que muchos jugadores se lancen a componer sus propios temas, que luego pueden jugarse en el juego de Activision.

El editor de temas está presente en *Guitar Hero World Tour, Guitar Hero Metallica* y *Guitar Hero Greatest Hits*. Utilízalo en cualquiera de ellos, crea la mejor canción y envíasela a **OXM Maeso** antes del **18 de Agosto**. El autor de la mejor canción se va a llevar a casa todo un pack de juegos de Xbox 360.

¡A dar caña a esos dedos!



* Los ganadores del reto multijugador RED FACTION GUERRILLA del mes pasado se publicarán el mes que viene, por retrasarse la competición a una fecha posterior al cierre de este número.

Únete...
¡HAZTE FAN DEL FACEBOOK DE LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

SÓLO TIENES QUE BUSCARNOS EN FACEBOOK COMO 'LA REVISTA OFICIAL DE XBOX 360'... TE ESPERAMOS

EL RETO DE LOS LOGROS

Prototype

Alex Mercer y sus extrañas y violentas mutaciones protagonizan nuestro reto de los logros de este mes.

Prototype ha sido todo un super-ventas este pasado mes, por lo que hemos elegido el título de Radical Entertainment para ver como andáis con sus logros. Si quieres participar envía un mail a *xbox360@unidadeditorial.es*, con el asunto **RETO PROTOTYPE**. Juega sin parar para desbloquear logros. ¡Y recuerda enchufar tu consola para que se actualicen tus puntos! El día 20 de agosto, a las 12:00 horas, se comprobarán las puntuaciones de todos los gamertags recibidos. Si eres el mejor puedes llevarte un juego a casa. ¡Suerte!



GANADORES RED FACTION GUERRILLA

Las tres mejores puntuaciones del reto del mes pasado se llevan un juego **UFC 2009 Undisputed,** cada uno:

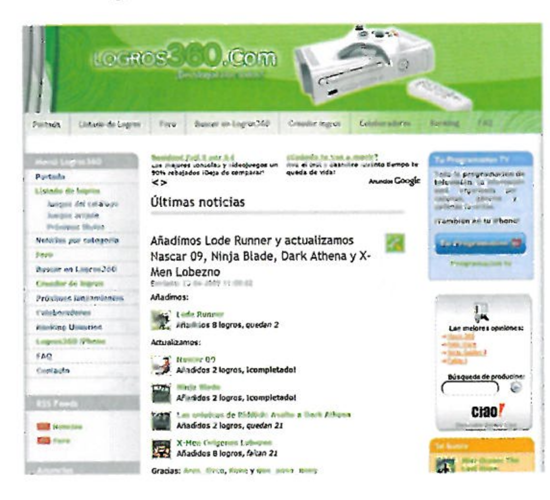
1. **RUSH HARDTEK**
2. **I Yova I**
3. **Driztfer**

¿Cómo consigo todos los logros?

Te echamos un cable con nuestro reto

Seguro que quieres, mes tras mes, llevarte el gato al agua en 'El reto de los Logros' que os proponemos. Es tan fácil como pillar el juego en cuestión y saquear todos los logros posibles, para obtener la mejor puntuación. Si consigues 1000 G tienes muchas posibilidades de ser el ganador (a igual puntuación se premiará por riguroso orden de llegada de los mails con el gamertag).
Pero, ¿no sabes como se consiguen todos los logros de un juego? Puedes consultar todos los logros de cualquier juego en la web:

www.logros360.com



BAYONNETA

Ya es oficial. *Bayonneta*, el esperado juego de Hideki Kamiya que se estrena este octubre en Japón, llegará a Europa en enero del año próximo. La espectación que ha surgido en torno a este hack'n slash hace que muchos ya sepamos cual será nuestro juego en Navidades. Llevamos tanto esperándolo...



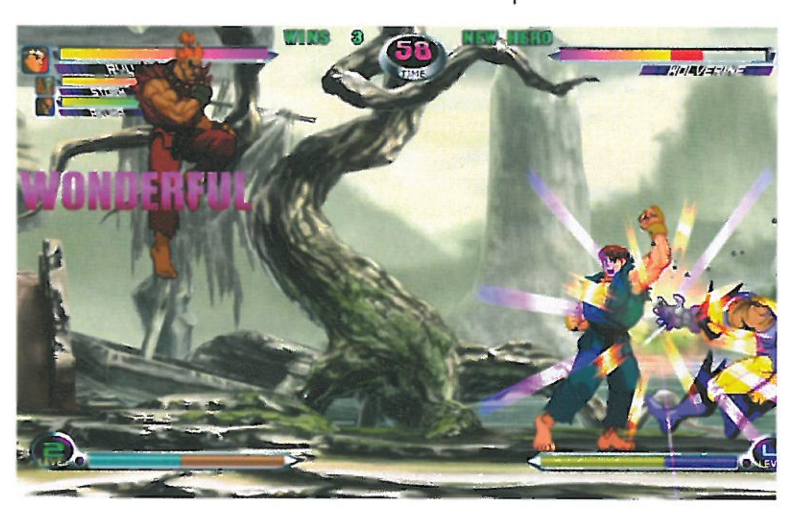
ESTRATEGIA TAKE 2

Según un nutrido grupo de analistas, la compañía Take 2 cometerá un error si lanza en el mismo año próximo los juegos *Agent* y *GTA V*. Estas conclusiones se basan en que *GTA* podría quitar ventas a Agent, que se presume saldrá antes que la quinta entrega de la saga superventas por excelencia.

Marvel vs. Capcom 2: 2 semanas antes en Live

Su mayor novedad: el sistema online modo espectador

Hace escasos días un comunicado oficial de la desarrolladora demoraba el lanzamiento de ***Marvel vs. Capcom 2*** para PlayStation 3 dos semanas después de su salida prevista al mercado para Xbox 360. La gran novedad respecto de su antecesor es la incorporación en el sistema online de "modo espectador" mientras conversamos con nuestros rivales de partida y nuevos modos de combates. Y es que la posibilidad de recuperar en nuestra casa desde el bazar un clásico que ya fue visto hace casi 10 años para Dreamcast es todo un lujo. Además, disfrutaremos de él antes que nadie. Larga vida a Xbox Live.



INDUSTRIA

Microsoft, cerca de las portátiles

Acercamiento de la compañía al segmento

Shane Kim, vicepresidente de Microsoft, ha confirmado de manera oficial que la compañía norteamericana planea entrar de lleno con un sistema estable potencialmente mejorado de Xbox LIVE para tecnología móvil portátil.
Açun queda por decidir si se desarrollarça la "rumoreada" portátil de Xbox o si seguirán apostando por los videojuegos para el reciente Windows Mobile, lo que sçi está claro es que piensan reventar el mercado de Nintendo y Sony con un sistema portátil funcional para los juegos multijugador a corto plazo. Y es palabra de Kim, no de un cualquiera.

NOVEDAD

Descargas para Transformers 2

Mapas y un nuevo nivel de dificultad, en LIVE

La secuela al videojuego de la segunda entrega cinematográfica de los robots más enigmáticos de la historia, ***Transformers***, aumentará su repertorio para finales de verano. Activision Blizzard ha anunciado el total de la ampliación descargable para XBOX LIVE que vendrá en un único y suculento pack:
-Tres nuevos mapas multijugador.
-La inclusión de un nuevo nivel de dificultad, EXPERTO.
-Poder jugar con nuevos personajes las campañas de ambos bandos.
-10 nuevos personajes, incluidos diseños de la serie anime.
-Y nuevos logros y trofeos para el perfil de jugador.

Muy breves...

NOVEDADES XBOX 360

Ya se han adelantado algunas de las novedades que traerá consigo la última actualización de Xbox. Algunas de las más importantes que ya han sido confirmadas son:
-Servicio de Game on Demand.
- Posibilidad de puntuar juegos.
- Modo cine para miembros Gold, en que se interactuará con otros 7 clientes.
- Mejora de la conexión para evitar problemas con las películas.
- Posibilidad de pagar directamente con tarjeta.
- Capacidad de reconexión rápida por si perdemos la conexión por accidente.
-Objetos animados.

GUITAR HERO V

Se han dado a conocer algunos temas que apareceran en el tracklist de Guitar Hero en su próxima edición. La diversidad será la tónica del nuevo juego de rockeros. Entre los artistas que aparecerán encontraremos grupos de la talla de Nirvana, Rolling Stones, Ramstein, Kiss y muchos más. Ya se nos está haciendo la boca agua.


SUPERSTARS
RACING
V8
SUPERSTARS
G.Morbidelli
RS 4
AUTO SPRINT
PIRELLI
BIOFOX
alpinestars
Audi Sport Italia
XBOX 360
SUPERSTARS
V8
KOCH MEDIA
3+
www.pegi.info
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
PLAYSTATION 3
XBOX 360
Black Bean
MILESTONE

BORDERLANDS

GearBox se encuentra en plena promoción de su último juego, *Borderlands*. Lo más destacado para sus desarrolladores es el amplio arsenal de armas con el que contaremos durante el juego. "Literalmente hay millones y millones de armas" declaran desde la compañía. ¿Creéis que será un juego violento?



FLASHPOINT 2

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising llegará a las tiendas el día 8 de Octubre. Este nuevo título bélico de Codemasters nos embarcará en batallas en el Sudeste Asiático, Europa Central y África. Esta entrega promete mejorar a su antecesor, Operation Flashpoint. Estará para Xbox 360, PS3 y PC.

LANZAMIENTO

4 nuevos mapas para Halo Wars

Esta nueva expansión para el modo multijugador también trae consigo 100 puntos de logro adicionales para el juego completo.

Halo Wars, el videojuego de estrategia insignia de Microsoft para Xbox 360 tiene nuevo pack de descarga desde el pasado día 21 de Julio titulado "Batallas Históricas". Esta nueva expansión para el modo multijugador trae consigo 4 nuevos mapas y 100 puntos de logro adicionales para el juego completo.
Los mapas nuevos son:
-Barrens (1vs1)
-Blood River (1vs1)
-Glacial Ravine (3vs3)
-Memorial Basin (2vs2)
Quizás se han vuelto a olvidar de mapas para mayor número de jugadores como paso en el anterior pack de descarga, pero no cabe la menor duda que aumentará las posibilidades de juego en Xbox LIVE por tan solo 800 Microsoft Points. Halo sigue incrementando su leyenda gracias al servicio online de Xbox 360.



La saga Mass Effect continúa

El título no se quedará en trilogía, como se esperaba en principio

Greg Zeschuk, ejecutivo de BioWare, afirma que dado los acontecimientos que veremos en la segunda entrega de ***Mass Effect*** para Xbox 360 no quedará todo en un siguiente videojuego de la franquicia como finalización de los 3 títulos que anunciaron que se harían de la licencia.
Mass Effect y la historia del Comandante Shepard podrían aumentar considerablemente la duración emocional que podría traer BioWare en los próximos años, no sólo se apostará por mayores e interesantes expansiones para esta segunda entrega sino que además nos deleitan con la gran noticia de llevar a lo más alto esta intergaláctica historia.



MUNDO DE AVATARES

Louise Ridgeway, una de las responsables de animación de Rare ha hecho unas declaraciones hace pocos días sobre el aspecto de Xbox Live. "El nuevo aspecto del interfaz y los avatares invita más a acercarse a la gente, ya sabes, creo que nos acerca a un nuevo espectro demográfico" comentó la responsable de Rare. Si ella lo dice será verdad.



LANZAMIENTO

DIRT 2 llegará a 360 después del verano

En breve, la demo estará en Live



DIRT 2 estará disponible en nuestro país a partir del 10 de septiembre. El juego está siendo desarrollado por la misma compañía que su antecesor, Codemasters, y utiliza el impresionante motor gráfico, EGO.
La firma pretende convertir esta secuela en un homenaje tecnológico a Colin McRae, incluyendo un gran número de vehículos nuevos y un diverso repertorio de modos diferentes de competición, hasta los casi 100 eventos distintos.
No cabe la menor duda de que veremos un videojuego de carreras espectacular, lleno de realismo en cada frame.



LANZAMIENTO

BIOSHOCK 2

Retrasado hasta el año 2010 para mejorarlo

A pesar de estar previsto su lanzamiento para finales de este mismo año, ***Bioshock 2: Sea of Dreams***, los seguidores de la primera entrega que esperaban impacientemente su próxima salida no podrán disfrutarlo hasta 2010.
Muchos rumores han apostado por problemas técnicos en alguna de las plataformas de nueva generación, quizás la inclusión de lanzamiento su salida para la consola de Sony, PlayStation 3, podría estar causando incidencias inesperadas a Take Two para el resultado final del juego, aunque Strauss Zelnick, encargado del proyecto, desmiente todo al respecto.
La segunda entrega de Bioshock se une a la lista negra de lanzamientos retrasados para el año que viene, junto a *Red Dead Redemption, Max Payne 3 y Mafia II.*



Pablo Juanarena, El 'Speaker' de **RADIO MARCA**

Ciudades

De pequeño quería ser arquitecto. Jugaba con las piezas del Tente y construía castillos y edificios. Utilizaba fichas de todo tipo de tamaño y de muchos colores. Al final observaba mi pequeña construcción, orgulloso de mí mismo. Y la destruía a patadas. Cosas de niños. (Espero)

Luego los caminos del poco estudio y la mucha vagancia me llevaron a ser periodista, pero todavía me pregunto si hubiera sido un buen arquitecto. Diseñar edificios, museos, bibliotecas... ciudades enteras. Y lo más importante: ver que tu edificio aparece en el videojuego de moda.

Sabrás que cada vez son más las ciudades que se meten en nuestra videoconsola. Todas perfectamente recreadas en un mundo paralelo. Cada calle, avenida, esquina, alcantarilla o panel publicitario es clonado con mucha inversión de esfuerzo (y supongo que de pasta) por los programadores. Ciudades gemelas. Reales y virtuales: Nueva York, Los Ángeles, Londres, Barcelona, Madrid...

Ya tenemos las ciudades. ¿Y qué hacemos con ellas? ¿Turismo? ¿Paseos culturales por el río? Pues no. Se trata de organizar peleas entre bandas, carreras de coches tuneados, destrozar todo lo que pille con la excusa de sufrir un virus mutante, disparar a diestro y siniestro y, por supuesto, atropellar a sus pacíficos y bobalicones habitantes. Eso es lo que hacemos con nuestras ciudades clonadas: acabar con ellas.

Al final lo de construir para luego destruir no va a ser cosa de niños.

NUEVA BATERÍA PARA GUITAR HERO V

Activision ha hecho saber de manera oficial la inclusión de una nueva batería para su nuevo superventas de la franquicia Guitar Hero del próximo otoño. Según la compañía, el cambio se debe a una considerable mejora estética y comodidad de uso simulando a la realidad para los jugadores, rectificando así los importantes errores de calibración y movilidad que tenía en la anterior entrega, World Tour. Una gran noticia para los más aficionados a la saga instrumental más puntera hasta la fecha, junto con Rock Band.



Muy breves...

XBOX LIVE
ÉXITO TOTAL

Según unas últimas estadísticas en torno a las descargas del Bazar de Xbox Live, se ha alcanzado el increíble número de 17 millones de usuarios que han descargado algún contenido online. Este dato supone un éxito sin precedentes de un servicio que ha demostrado estar a la vanguardia dentro del sector.

NOVEDAD
COMIC-CON

LucasArts ha anunciado que presentará un buen número de lanzamientos de juegos en la Comic-Con. Además de los ya desvelados de *LEGO Indiana Jones 2* o *Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes* se esperan sorpresas.

VENTAS
PROTOTYPE Y UFC 2009

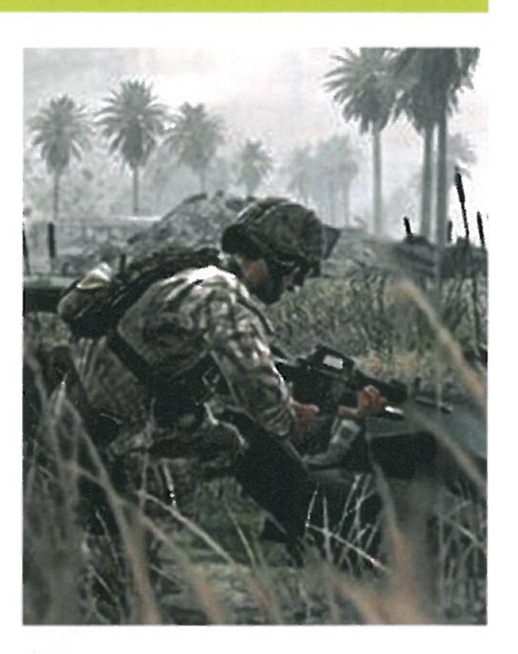
Las ventas de software en Norteamérica han sido lideradas por dos de los juegos del año. *Prototype* y *UFC 2009* han sido los líderes en el pasado mes de Junio. Dos juegos que nadie quiere perderse.

LANZAMIENTO

Edición de lujo de Call of Duty

Incluirá unas gafas de visión nocturna como regalo

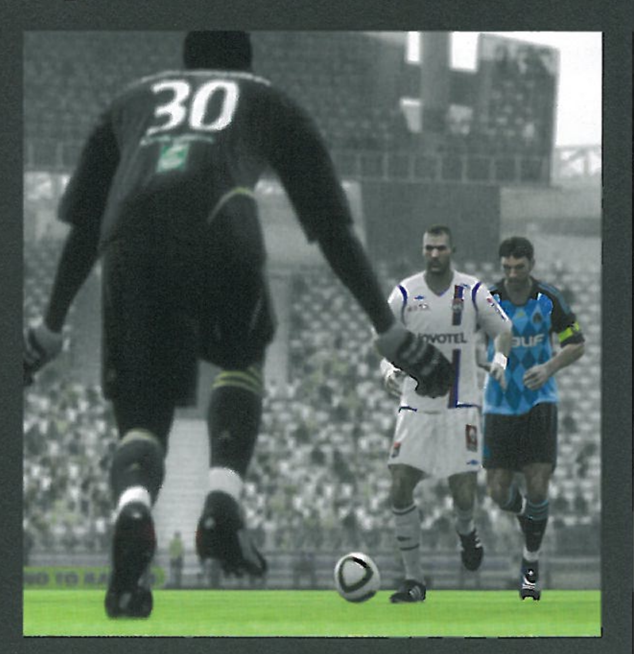
"Prestige Edition", que así ha sido nombrada la versión de coleccionista para *Call of Duty: Modern Warfare 2* estará disponible el 10 noviembre de este año junto con su lanzamiento mundial.
Este gran formato de lanzamiento limitado, incluirá el juego en caja metálica, un libro de ilustraciones del arte del videojuego, un código de descarga para el primer Call of Duty en Xbox 360. Y el plato fuerte: unas gafas de visión nocturna funcionales. Tendrá un precio estimado de 80 €, a esperas de ser confirmada su distribución en nuestro país.
Toda una edición personalizada para los más coleccionistas del sector y que sin duda alguna, no podrán perderse.



Project Natal para FIFA 11

Se adaptará a la nueva tecnología de Microsoft

David Rutter, productor de la serie, *FIFA*, afirma que es muy posible la adaptación a la nueva tecnología interactiva de Microsoft de *FIFA 11*. Aunque aún está por confirmar si será un uso pleno para el juego, u opciones sueltas de utilización para determinados momentos de los partidos, acercando más a la realidad la experiencia de un videojuego de fútbol a la casa del jugador. La insistencia de no cambiar por completo la utilización del mando tradicional de la consola por "Project Natal" se debe a que perdería considerablemente las horas de juego de los partidos, ya que el jugador se cansaría con más frecuencia, haciendo monótona su utilización.
Aún es pronto para dar más detalles de lo que está por llegar en 2010, a la espera del inminente lanzamiento de *FIFA 10*.





ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
WFT
WORLD FASHION TOUR
Santorini
SOLO EN El Corte Inglés
www.elcorteingles.es

PROJECT GOTHAM, 7 MILLONES DE COPIAS

Chris Pickford, productor asociado de Bizarre Creations ha hablado sobre las ventas de la saga de conducción Project Gotham Racing, una serie que debutó en en el año 2001 y que después de cuatro entregas, las dos últimas en Xbox 360, ha superado los siete millones de unidades vendidas. "Estamos absolutamente asombrados por lo bien que funcionó el primer Project Gotham Racing", ha declarado. "Creo que pensamos que el juego vendería alrededor de 500.000 unidades, pero pulverizó esta cifra", ha añadido. "No puedo hablar de números concretos pero puedo decirte que la saga había vendido más de 7 millones de unidades la última vez que lo conté", ha asegurado.



DESARROLLO

Bioshock se quedará corto

Take 2 afirma que lo siguiente será aún más espectacular

Ken Levine, co-fundador de 2K Games, ha hablado en una entrevista para Gamesutra sobre el nuevo proyecto en el cual está enfrascado el estudio 2K Boston. Sobre el nuevo proyecto, el cual todavía no ha sido revelado, ha dicho que "será mucho más ambicioso que Bioshock". Sobre la filosofía detrás del nuevo juego comenta que "cuando pensamos acerca de este nuevo juego nos dimos cuenta que la contratación de nuevo personal nos iba a llevar bastante tiempo. Y cuando pensamos en la fecha de lanzamiento del título... Necesitábamos bastante tiempo para el desarrollo, tenemos una miras y una ambición en mente muy elevada".

MERCADO

Abre los ojos: mensaje de EA

Pide amplitud de miras a los jugones críticos con la innovación

Keith Ramsdale, responsable de EA UK, sigue dando que hablar. En esta ocasión expresa su apoyo ante la llegada de nuevas tecnologías basadas en los sensores de movimiento, mostrándose contrario a las aparentes críticas de los hardcore gamers. "La gente mira demasiado hacia atrás en lugar de mirar hacia adelante. Lo que estos dispositivos traen es una cantidad de cosas que ni nos hemos imaginado. Las oportunidades son mucho mayores al tener nuevas interacciones entre el jugador y el contenido", y es que defiende que esta tecnología "nos va a permitir entrar en un espacio del entretenimiento que no ha sido explotado".

EL RINCÓN DE

AKIHABARABLUES.COM

Cristian
www.akihabarablues.com

Esperando más el mando que la IA

Estamos en una era en la que las compañías fabricantes de consolas han renegado de la carrera de especificaciones en la que se había convertido cada nueva generación de máquinas. La incesante búsqueda del Fotorrealismo visual ha dado paso a una carrera contrarreloj por atraer al Gran Público, copiando así la Fórmula de Nintendo con la Wii. Xbox 360 y Natal ha conseguido atraer todos los focos pero, paradójicamente, la luz proviene del mismo sitio: Del mercado Hardcore. Pero ese es otro tema.

La cuestión que me gustaría plantear desde estas líneas es si realmente la tecnología está preparada para ofrecer una experiencia de juego más inmersiva de lo que ya lo hace Wii. Realmente eso no es mucho decir, porque todos conocemos las limitaciones de la detección de movimiento de la Wii y de sus capacidades visuales, pero al menos la papeleta de jugar a bolos o preparar unos cuantos platos virtuales la resuelve con garantías. A nivel de diseño, dado que estamos en el siglo 21, es lícito aspirar a más, tal y como Microsoft lo hace con Project Natal. Pero crear expectativas desmesuradas es muy peligroso. Y viendo el vídeo de Project Milo lo raro es no formarse una idea sobre la tecnología Natal que, contrastada con el mismo Peter Molyneux, es totalmente equivocada. Como Mr. Hype concede en una reciente entrevista a Edge, si fueran capaces de crear la tecnología de Inteligencia Artificial que se sugiere en el vídeo del E3, habrían revolucionado toda la Industria del Videojuego y serían "trillonarios". Así, Peter concede que lo que intentan es crear un título que juegue con la ambiguedad, con la fantasía del jugador, con su imaginación.

Mi experiencia con Wii es que muchos de los familiares y amigos casuales (o no) que la probaron en mi casa acabaron sucumbiendo a la tentación de comprársela, porque les ofrecía algo que no habían visto nunca hasta el momento. Con el vídeo de Project Milo se sugiere una experiencia que supera a todo lo visto hasta el momento. Pero entre las declaraciones de Molyneux y el sentido común creo que la gestión de expectativas por parte de Microsoft no se ha cuidado como debería. Porque crear ilusión es fácil con nombres nuevos - sino mirad al Real Madrid - pero, a la hora de la verdad, hay que demostrar en el terreno de juego que la apuesta es algo más consistente que el humo con el que se ha presentado.

Casidios,
www.akihabarablues.com

Próxima Estación... Esperanza

Cuando en la pasada feria de Los Angeles Mr. Hype presentó su visión del futuro con una demostración técnica denominada "Project Milo" el público lo recibió con el mismo interés que el que contempla una carrera de musarañas. Al igual que unos minutos antes el público había recibido con sonora indiferencia la primera exhibición pública del hardware llamado Natal, ese control gestual que nos permitirá interactuar sin ningún tipo de mando de control, la aparición de Molyneux presentando un "juego" en el que interactuábamos con una persona virtual fue recibida con un silencio que quería decir "¿esto qué narices es?" más que otra cosa. Faltó que lo echaran del escenario a gorrazos. Incomprensiblemente, la idea más inteligente, creativa y sorprendente que se ha visto en el sector en los últimos quince años fue recibida con la más absoluta indiferencia.

¿Qué sucedió realmente para que la gente no se sorprendiera con las palabras de Mr. Hype? ¿Por qué el público que abarrotaba la sala de conferencias no vibró como lo hice yo a más de 6000 kilómetros de distancia? Posiblemente la palabra clave sea incredibilidad. Las promesas de Molyneux son conocidas globalmente porque rara vez se cumplen y la presentación de algo tan, tan, distinto, ante un público tan, tan, acostumbrado a la promesas que no valen nada, echó por tierra el recibimiento galáctico que posiblemente esperaba. Pero como el agente Mulder, los periodistas que cubrían el E3 "querían creer". Microsoft se lo puso realmente fácil y, a diferencia de su principal competidor, mostró tanto Project Natal como Project Milo a quienes lo solicitaron.

Medios estadounidenses como IGN o Engadget "conversaron" con Milo, comprobaron como los reconocía si abandonaban la sala y volvían a ella, los saludaba por su nombre y era capaz de hacerles creer, con esa pícara sonrisa de adolescente virtual, que su existencia era una realidad plausible. Entraron dudando y salieron creyendo. Reconocieron que la aplicación tenía notorios fallos pero, ¿qué juego no ostenta margen de mejora cuando sólo lleva un año de desarrollo? Milo es el futuro, y no sólo por su uso junto al hardware Natal, sino por los avances que se intentarán conseguir en el campo de la inteligencia artificial, obviados en los último años en favor de la evolución gráfica.



FIFA 10: 2 DE OCTUBRE, DÍA D

Hace unos días se confirmaba el lanzamiento para Reino Unido de *FIFA 10* para el 2 de octubre y 18 días después para el mercado norteamericano. Tras diversas semanas de incertidumbre sobre la salida oficial en nuestro país, EA lanzará finalmente el nuevo FIFA el mismo día que en Reino Unido para toda Europa haciendo simultánea su venta para que no surjan superioridades inoportunas para los jugadores de XBOX LIVE.
FIFA 10 llevará la mayor campaña publicitaria que jamás ha podido verse en el sector de los videojuegos, con un presupuesto multimillonario de vértigo.

Muy breves...

NOVEDAD DARKEST OF DAYS

Septiembre es el mes elegido para el lanzamiento de *Darkest of Days*, un juego bélico en primera persona donde combatiremos en batallas históricas. Este juego llegará a las tiendas para Xbox 360 y PC. Se espera que podamos disfrutarlo a partir del día 8 del citado mes.

LA TABLA DE TONY HAWK SIN ACABAR

La tabla que se venderá con la última entrega del juego *Tony Hawk* aún no se ha desarrollado del todo según sus propios creadores. Su apariencia puede sufrir cambios y ser blanca.

ALAN WAKE ¿TAMBIÉN EN PC?

La posibilidad de que *Alan Wake* aparezca a la venta para PC aún no se ha descartado. Para que esto se lleve a cabo Microsoft deberá dar el visto bueno. Veremos en que queda.

LANZAMIENTO

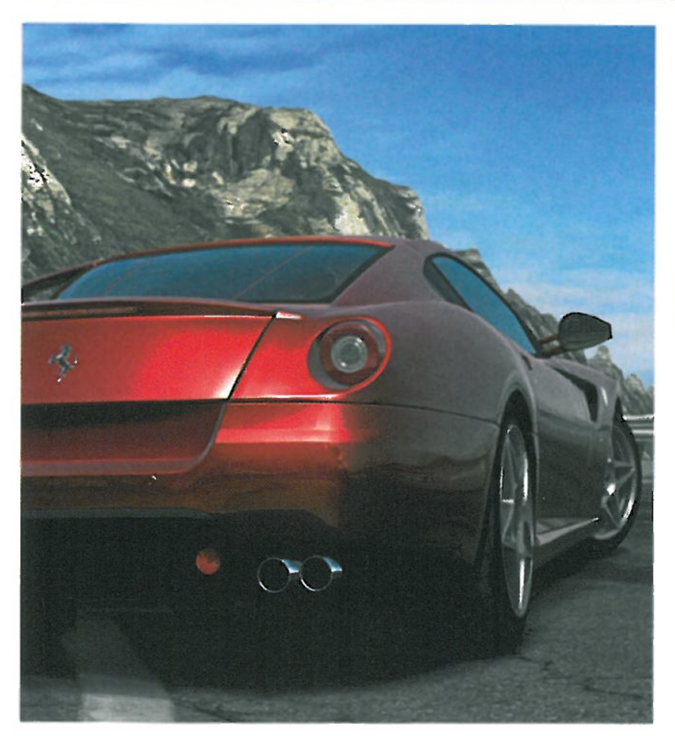
Homenaje al Rey del Pop

Un nuevo tírulo de Jacko, en ciernes



Aun sin datos claros de la trama argumental o sistema de juego que llevará consigo, MJJ Productions ha confirmado que se está trabajando en un nuevo videojuego sobre Michael Jackson que incluirá, entre otras características, la voz original del cantante que fueron grabadas en sus estudios antes de su fallecimiento.
En la revista oficial apostamos por un titulo lleno de carisma, con las canciones más míticas de "Michael" y quizás en un nuevo sistema de juego como ha ocurrido con *Guitar Hero* o *Rock Band*.
Queda esperar hasta su lanzamiento, que aseguran en MJJ que está previsto antes de que finalice el año.

DESARROLLO



Carencias en Forza 3

Sin carrerras nocturnas

Turn10 ha hecho público los últimos detalles a falta de pocas semanas para el lanzamiento del que posiblemente sea el mejor simulador de conducción de todos los tiempos, *Forza 3*. En un principio del embozo del proyecto incluía un amplio repertorio de novedades, que por falta de tiempo y presupuesto final se han quedado en el tintero. Finalmente no podremos ver carreras de coches nocturnas, cambios meteorológicos de lluvia y ha sido desechado el modo de "Rally" que se quería adjuntar en el juego final. Solo queda esperar a la versión final y si el personal de Turn10 adjuntarán más adelante en las descargas vía Xbox LIVE alguna de estas carencias principales. Eso sí, el repertorio de vehículos ha aumentado la cifra inicial que se anuncio hace un año. ¿Alguien da más?


XBOX 360.

BILL GATES

El jefe de Microsoft, Bill Gates, está pensando en dar uso al Project Natal más allá de lo que la Xbox 360 pueda darle. Su intención sería integrar su uso dentro de una oficina a través de un PC con Windows. El futuro se acerca y los videojuegos tendrán mucha culpa de ello. Parece Regreso al Futuro.



DUKE BEGINS

La esperada precuela de *Duke Nukem*, que está siendo desarrollado por los creadores de *Brothers in Arms*, ha visto bloqueado su desarrollo por problemas corporativos del distribuidor. Se esperaba que llegara a las tiendas a principios del próximo 2010 pero puede sufrir un retraso.

TECNOLOGÍA

Pensando en Project Natal

El creador de Parappa ya piensa en la nueva tecnología de Microsoft

Parece que el creador de ***PaRappa***, Masaya Matsuura, está pensando en el Proyecto Natal de Microsoft como una nueva idea para crear nuevos videojuegos musicales, ya que la interacción con la cámara es algo innovador. Lo más interesante será crear un juego que incluya estas características, lo que supondrá un nuevo estilo de juego musical.

Matsuura está buscando otras formas de juego que incluyan elementos novedosos de los que hasta ahora se han visto en los videojuegos como *Guitar Hero* o *Rock Band*, el Proyecto Natal parece que dará un chorro de ideas frescas a los creadores, así que tendremos que esperar a ver las novedades que nos tienen preparadas.

¿Bailaremos al son de *PaRappa* de Rapper? ¿Nos hará movernos con un nuevo sistema como Proyecto Natal? Seguramente dentro de no mucho tiempo podremos interactuar con *PaRappa*.



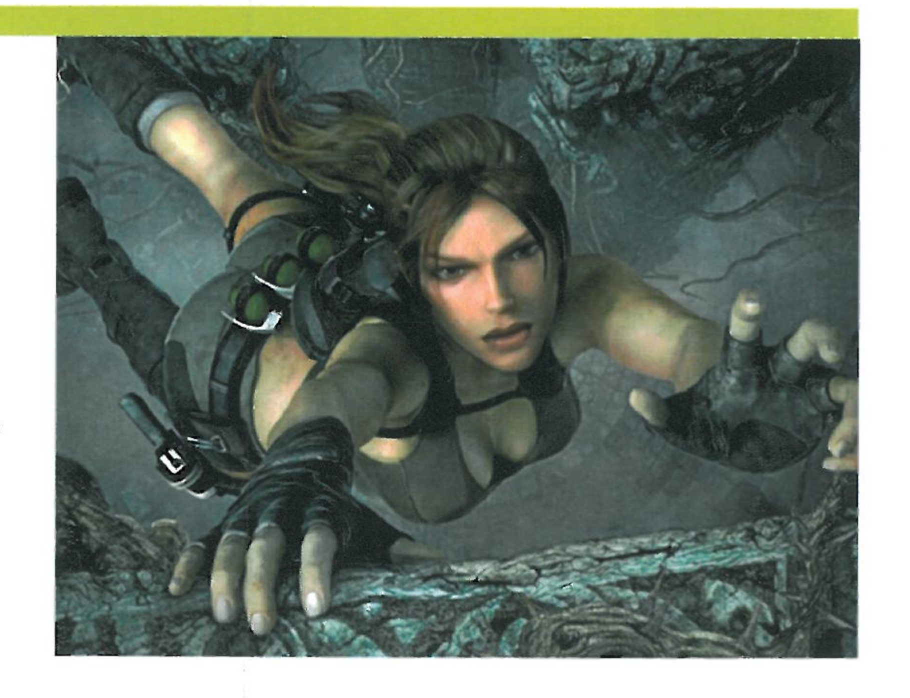
INDUSTRIA

Un nuevo Tomb Raider

El nuevo título de Lara Croft ya está en el horno

Aún sin datos por parte de la reciente Square-Enix, que absorbió a Eidos hace unos meses, la apuesta por potenciar como antaño una nueva saga de Tomb Raider podría ser inminente en las próximas convenciones de videojuegos que están por llegar en 2009. Todo apunta a que lo nuevo de la arqueóloga más famosa podría ser mostrado en la Tokyo Game Show de este año.

La gran acogida del último "Tomb Raider Underworld" ha menguado el abandono que había sumido a la franquicia de la heroína ladrona de tumbas más famosa de la historia del videojuego.



ALIEN BREED EVOLUTION

El remake *Alien Breed Evolution* será exclusivo para Xbox 360 durante algunas semanas. Martyn Brown, responsable de Team 17, ha hecho algunas declaraciones en torno al juego a la publicación vg247. "Me gustaría pensar que va a atraer a jugadores de *Gears of War*, de Halo, y al resto también", ha declarado. "Es un juego muy casual, un título de 'encender y jugar', realmente es jodidamente bueno", ha añadido. Esperemos que tenga razón y no sea sólo parte de una campaña publicitaria. En cualquier caso, pronto lo veremos.



LANZAMIENTO

Monkey Island, el regreso

La edición especial de Monkey Island ya en el bazar de Live.



Los usuarios de Xbox 360 estamos de suerte!, por fin podemos revivir de nuevo las inigualables aventuras de Guybrush Threepwood en una edición re maquetada del exitoso videojuego de PC "*The Secret of Monkey Island*".
Una versión de lo más suculento para los más melancólicos, ya que ha sido hecha nueva desde el principio, con una remasterizada banda sonora y alguna que otra sorpresa a lo largo de la historia.
Lucast Arts asegura que no será el único clásico que adaptaran a la nueva tecnología con lavado de cara, y tal y como fue anunciado en el pasado E3 le acompañará pronto "*Tales of Monkey Island*", y quien sabe... ¿Veremos una nueva reconversión de "La era del tentáculo?

LANZAMIENTO

Kane & Lynch 2: Dog Days

Registrado el nombre para la secuela

Eidos ha registrado el nombre de la segunda parte de los violentos criminales ante el inminente lanzamiento de una nueva entrega de la saga, que sería la segunda en este caso. Además, las palabras de Jane Kavanagh -"ya tenemos Kane & Lynch en fase de producción, lo que demuestra la confianza que tenemos en esta franquicia"- nos dejan bien a las claras la llegada de un nuevo juego.



INDUSTRIA

China, contra los adictos

Terapias anti adicción algo fuertes

Se ha descubierto en las últimas fechas que la adicción a los videojuegos es combatida de maneras algo drásticas allá por el lejano oriente. Según se ha podido saber, algunas clínicas de China utilizaban potentes descargas eléctricas para combatir la adicción a los videojuegos. Más de 3.000 pacientes han podido sufrir algunos de los efectos de esta extraña terapia, cuyo montante ascendía al pago de 848 dólares al mes. Encima de caro, doloroso. Yo prefiero seguir jugando.

VENTAS BRITÁNICAS

Como cada mes por estas fechas se demuestra que el golf tiene tirón en tierras inglesas. *Tiger Woods PGA Tour 10* lidera la lista de ventas del último mes, seguido por *Fight Night* y *Transformers: La Venganza de los Caídos*. ¿Será por lo verde de su paisaje que los ingleses disfrutan tanto del juego de Tiger?



BATTLEFIELD 1943

Un buen número de jugadores había sufrido en sus propias carnes los problemas de conexión del juego *Battlefield 1943* en las partidas online. Bien, pues estos problemas ya han sido solucionados por los desarrolladores del juego, por lo que estas deficiencias no deberían volver a aparecer.

Kingdom Under Fire II, muy grande

La versión de 360 se centrará sobre todo en el modo de un jugador



***K**ingdom Under Fire II* tendrá una nueva definición de lo que hoy día se conoce como "inconmensurable" dentro del mundo de los videojuegos. Tenemos datos de los detalles que la desarrolladora Blueside ha mantenido en secreto mucho tiempo. La esencia del título se mantendrá intacta en la nueva saga; la acción y la estrategia en tiempo real permanecerán originales, aunque los gráficos y la jugabilidad serán mejorados para una mejor experiencia de juego.
Lo más destacable será la sensación de grandeza, nuevos centenares de soldados en batalla, bestias enormes, gigantescas máquinas de guerra, todo esto acompañado de nuevos héroes. Las nuevas batallas supondrán una acción realista y con un estilo que hasta ahora no hemos visto nunca. Este ***Kingdom Under Fire II*** ofrecerá la posibilidad de manejar las tropas que acompañan a los héroes, teniendo más de un centenar de unidades diferentes a nuestra disposición. Con esta gran ampliación, la parte táctica incluye un sistema de cartas electrónicas que nos ayudarán a crear estrategias y órdenes concretas en el juego.
La versión para Xbox 360 estará más centrada en el modo para un solo jugador, donde manejaremos diferentes héroes en modo campaña. La desarrolladora tiene previsto el lanzamiento para mediados del año que viene, así que esperamos que incluyan finalmente modos multijugador.

INDUSTRIA

Calvos y videojuegos

Las texturas tienen la culpa de tanto 'rapado'

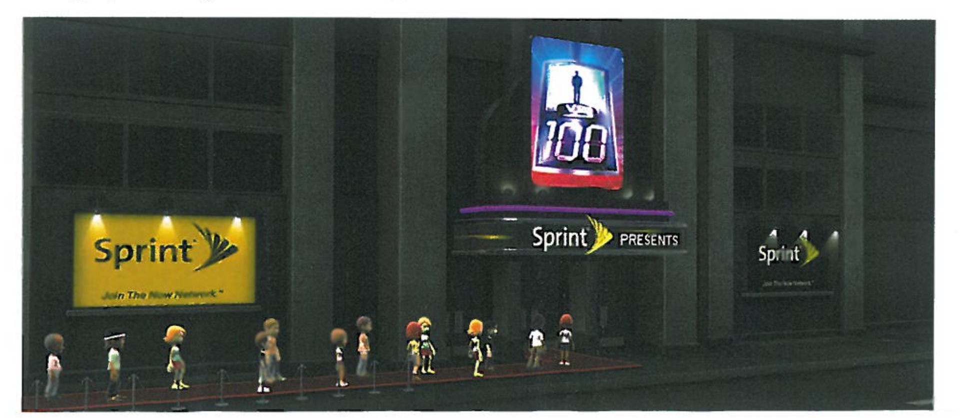
Creo que muchos de vosotros más de una vez os habréis preguntado por qué hay tantos personajes en Xbox 360 calvos, rapados o con cascos. Pues bien, el director de diseño Cliff Bleszinski ha dado su opinión al respecto. Según explica, la tecnología de esta generación es estupenda para crear texturas de metales, piedras, iluminaciones, que además funcionan muy bien con el bump-mapping. La tecnología es buena para crear armaduras pero no para generar pelos. Esa es la gran explicación de por qué hay tantos calvos en los videojuegos.

LANZAMIENTO

UNO CONTRA EL MUNDO

Dudas sobre su lanzamiento en España

Tras su lanzamiento gratuito en las islas británica y con la gran duda de si estará disponible a corto plazo de la misma manera en nuestro país, el camino sigue para 1 vs 100. El juego está basado en el concurso televisivo de éxito del mismo nombre, en el que nos tendremos que enfrentar a 100 rivales reales de usuarios de Xbox LIVE. Una iniciativa de juego tentadora, que se espera desde el anuncio de la nueva interfaz del pasado año, la pregunta del millón es... ¿Nos tocará pagar por una descarga que ha sido gratuita en Reino Unido?



Estacionar bandeja

Arrancar envoltorio

Eructar

Comer revolucionado

Girar Whopper drcha

Comer al ralentí

Repostar mostaza

Girar Whopper izqda

Comer cebolla

Repostar ketchup

Comer lechuga

Mover Whopper

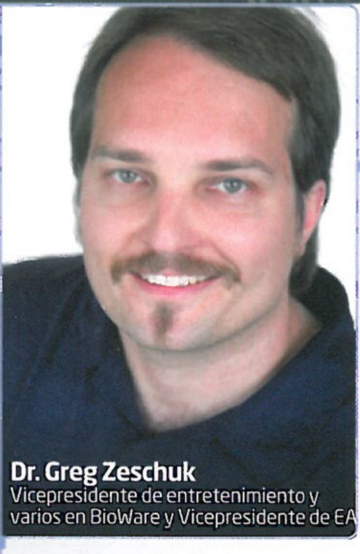
Añadir extras



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es


Dr. Ray Muzyka
Director general y CEO de BioWare y director genral y Vicepresidente de EA.


Dr. Greg Zeschuk
Vicepresidente de entretenimiento y varios en BioWare y Vicepresidente de EA


Baldur's Gate (1998)


MDK2 (2000)

Hablamos con...

BioWare

Mandos a distancia anti-insultos y escándalos sexuales en videojuegos – el equipo tras Mass Effect nos contesta a pecho descubierto.

Entrevista por: Paul Curthoys

Ray Muzyka y Greg Zeschuk crearon BioWare de la nada y lo convirtieron en la factoría de creatividad que es hoy en día. Hemos podido hablar un rato con ellos acerca de temas de actualidad como los MMOs para consola, el hardware de la próxima generación, insultos online, el valor de los héroes y... el poder de Grayskull.

>Estamos celosos del juego online para PC de Star Wars: La Antigua República y ni siquiera ha salido. Después de tantos fracasos, ¿Qué habrá que hacer para que se pueda lanzar un MMO de éxito en consola?

Greg Zeschuk: Hay una serie de cosas que hacen que no sea un trabajo sencillo. Una es el reto de poder ir sacando parches cuando queramos. El proceso de certificación para que un parche sea subido ralentiza enormemente las cosas en consola. Este tipo de cosas están fuera de nuestro control pero en ocasiones necesitas que un parche se pueda subir en cinco minutos y con las consolas no

BioWare hace de los RPG algo único.

"Estamos trabajando en cosas que sorprenderán a la gente"



La saga Mass Effect es una auténtica joya.

El Comandante Shepard vuelve en *Mass Effect 2*.

La compañía ha hecho unos diseños alucinantes.


ME2 ve a BioWare una historia más oscura que *ME*.

La Bella y La Bestia en versión moderna.

"No intentamos ser sencillos en contenidos pero no vamos a huir de emociones realistas."

Todos los personajes están muy detallados.

existe actualmente ninguna garantía de que esto sea posible.
La segunda es el modelo de negocio. Desde la perspectiva de un editor, existen elementos en el modelo de negocio que convierten al MMO en un género poco atractivo para los clientes/jugadores de consola. Y eso lo va a cambiar alguien seguro. Microsot o Sony van a conseguirlo, van a conseguir que sea posible.
Ray Muzyka: La tercera cosa es la interfaz y la comunicación. Algo que creo que es un obstáculo perfectamente salvable, pero hay que pensar en diferentes formas de comunicarse, quizás usando chats breves y sistemas de símbolos.
La comunicación tiene un papel predominante en los entornos multijugador masivos y es un elemento vital para poder progresar en la historia. Todos estos son elementos que se pueden solucionar de una u otra forma, pero quizá el modo sea redefinir a qué nos referimos con un juego multijugador masivo. Quizá necesitemos pensarlo de nuevo y darle un nuevo enfoque. Quizá tengamos que pensar en algo que no sea el modelo tradicional de MMORPG para PC, y plantear otro tipo de juegos multijugador masivos que puedan aportar algo diferente. Confío en que eso ocurra pronto.

>No me gusta meterme en estos líos pero, ¿supuso el escándalo de la escena de sexo de Mass Effect un cambio en la forma de afrontar la temática adulta en vuestros juegos?

RM: Hemos tenido cosas así en casi todos los juegos que hemos sacado, eso es lo realmente interesante. En cierto modo es un complemento al juego que merece discusión por parte de algunos jugadores y que cada vez está siendo más realista. Es un síntoma de que los juegos se están convirtiendo en una forma de arte. Sin saber cómo, nuestra industria parece haber alcanzado un punto en lo que se refiere a su evolución que está a mitad de camino de la evolución de la industria del cine en sus 100 años de historia. Los juegos ya pueden realizar buenos planteamientos sobre situaciones



BioWare ha cambiado la ciencia ficción con *Dragon Age*.

reales, plantear relaciones que pueden causar cierto impacto sobre las personas. Y eso es bueno. Es muy saludable. No queremos ser demasiado obvios en nuestro contenido, pero tampoco tenemos que ser tímidos de tratar de mostrar emociones de una forma realista, de hecho, esa es nuestra visión como estudio.

>¿Existe un juego que estés esperando a hacer? Y digo esperando por el hecho tanto de esperar a que aparezca una tecnología en concreto o el momento adecuado para un proyecto al que le tengas muchas ganas.

GZ: No sé lo que significa eso. Tengo la respuesta de 'estamos trabajando en todo lo que nos gustaría hacer', pero podría ser hasta demasiado precisa. Además de nuestros proyectos en curso, existen algunas cosas que son algo así como experimentales. Tenemos algunas cosas muy molonas que saldrán a la luz y por las cuales la gente se sorprenderá y hasta por las que se interesarán.

RM: Nunca hemos dejado de hacer algo que se nos haya ocurrido. Pero lo mejor está todavía por llegar. Lo puedo garantizar.

>Ahora lo bueno, queremos que nos digáis la verdad, ¿quién es mejor en juegos multijugador como Halo?

GZ: Tratamos de no jugar el uno contra el otro.

RM: Jugamos CoD en multijugador en una sola pantalla una vez , ¿no te di cañita?

GZ: (Risas) ¿Cuándo fue eso? ¿Hace cinco años en CoD2? Pero si ni siquiera te presentabas cuando teníamos partidas de Left4Dead.

RM: Creo que es un empate técnico.

GZ: Bueno, digamos que hubo una serie de incidentes que no nos permiten jugar en modo multijugador juntos nunca más (risas). Somos demasiado competitivos. Algunos mandos volaron. Quizá alguna palabra más alta que otra...



Mensajes

LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...



Bienvenidos.
Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas.Todas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!



ZOMBIES NAZIS

Hola Revista Xbox 360, sólo decir que el mes pasado me descargué el nuevo pack de mapas de Call of Duty World at War y, sinceramente, no hay día que no me juegue unos 'zombis nazis'. Son muy entretenidos. ¿Y me gustaría saber si van a salir nuevos packs de mapas para este juego? Un saludo. .
Daniel Zaragoza

Además de ese primer pack de mapas (con cuatro nuevas zonas) que apareció disponible el pasado mes de abril (e incluye el famoso modo zombie), los chicos de Treyarch lanzaron el 2º Pack de Mapas de Call of Duty World at War el pasado 16 de junio. Este segundo pack incluía cuatro nuevos mapas, incluyendo un nuevo evento de nazis zombies. de momento, no hay anuncio oficial de un nuevo pack, aunque no nos estrañaría que llegase en breve, sobre todo por el éxito del último pack, que ha sido descargado por 2 millones de jugadores.
En cuanto a la valoración, estamos contigo, disparar a zombies nazis es también una de nuestras rutinas diarias.



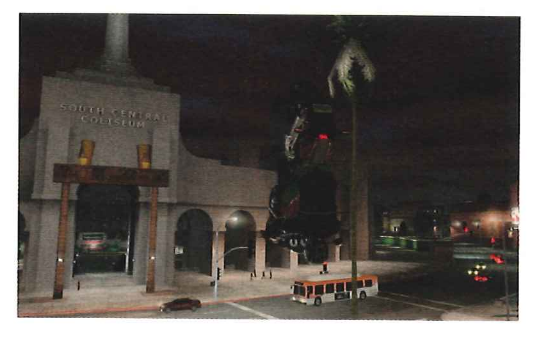
PROJECT NATAL

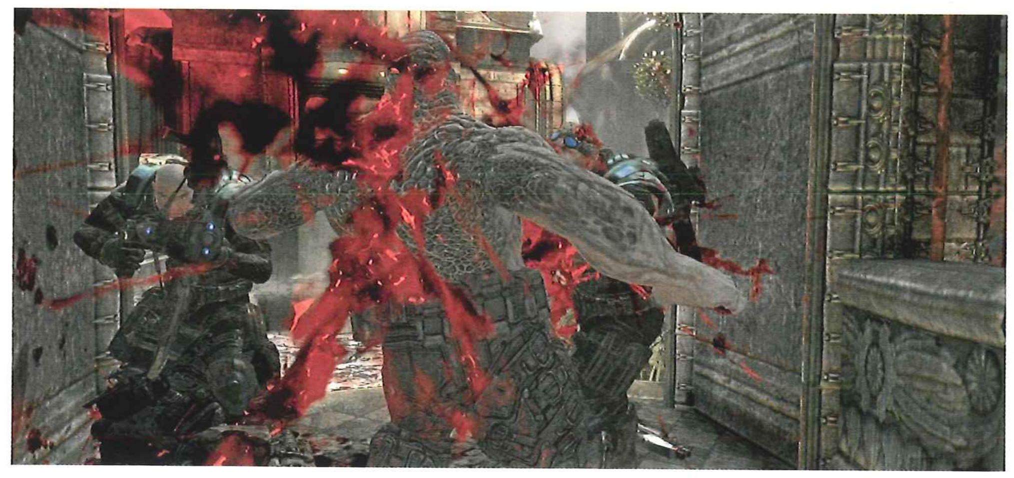
Hola, quería decir que desde que me pasé a vuestra revista estoy más satisfecho y tengo dos cosas que decir: 1º En el nuevo videojuego Prototype seguro que Hulk, Lobezno y Spiderman estarán llorando con sus madres porque el personaje Alex les da una paliza.
2º Quería preguntar una cosa: Cuando te vas a crear un Gamertag te piden un número de tarjeta de crédito ¿En vez de eso se podría dar un número de una cuenta de ahorros?
Un saludo
Alvaro Castro

Bueno, vamos a ir por partes, amiguito.
1º- Tal vez Alex Mercer pudiera tener alguna posibilidad de victoria en la Nueva York de juguete que aparece en el videojuego, con esos aburridos paseos rompiendo cristales rascacielos arriba. Pero en los cómics Marvel, Spider-Man se merendaba a este tipo en cuatro viñetas, que tiene menos personalidad que una señal de tráfico. Y ante la fuerza bruta de Hulk o la mala leche de Lobezno, ni hablemos... Este tipo es un pringao, por favor, un poco de seriedad.
2º- No hace falta que metas el número de una tarjeta de crédito para crearte un perfil de Xbox Live. Si quieres pagar una suscripción Gold puede hacerlo mediante tarjetas prepago que encontrarás en cualquier tienda especializada. Y no, no se pueden meter lo números de una cuenta bancaria.

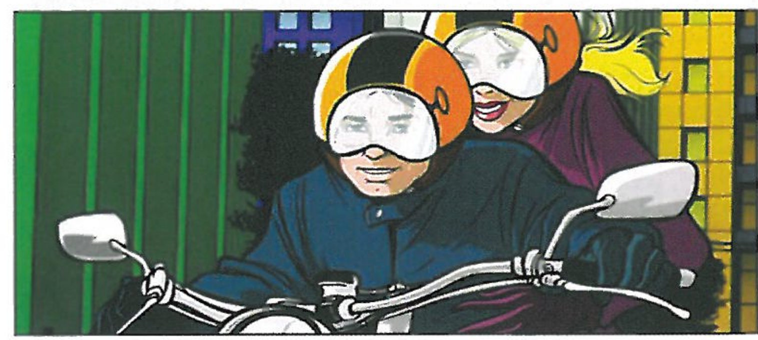
LAS 'FOTOS DE TUS VACACIONES'

El mes pasado os pedimos que nos mandaseis vuestras mejores instantáneas de juegos de Xbox 360. La respuesta ha sido masiva... ¡mil gracias! Aquí van las dos fotos que mas nos han gustado. La primera se llama 'Mi moto y yo', es de Midnight Club L. A. y nos la manda FerminX360.
La segunda la hemos llamado 'Doble Whopper sin queso' y la manda Rodrigus Tadhe






¿BUSCANDO EL MEJOR PRECIO PARA EL SEGURO DE TU COCHE Y DE TU MOTO?




FÉNIX
DIRECTO


PARA TU MOTO
FÉNIX DIRECTO
TERCEROS
CON ASISTENCIA EN VIAJE
DESDE 114 EUROS
Suzuki Marauder 125
Precio anual orientativo para conductores con bonificación.


PARA TU COCHE
FENIX DIRECTO
TERCEROS DESDE
200 EUROS
Citroën C3 1.1 Audace
Precio anual orientativo con bonificación.


LLAMA AHORA Y CONSIGUE TU PRESUPUESTO
FÉNIX DIRECTO
www.fenixdirecto.com
902 44 19 44
PÁSATE A FÉNIX, Y PÁSALO.



» Info

Publica Ubi Soft
Desarrolla Ubi Montreal
Jugadores 1
Online Sí

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Splinter Cell: Convic

Ubi Soft regresa a los orígenes tras un intento fallido por cambiar la saga

En la calle
Nov
2009

La existencia de *Splinter Cell Conviction* ha hecho honor al desarrollo sigiloso y al argumento secretista de la saga. En 2006 se desveló su desarrollo, en 2007 se confirmó oficialmente su existencia y parecía que a finales de 2008 lo tendríamos en la calle, pero de repente desapareció de los planes de lanzamiento de Ubi. Ahora, con motivo del E3, Sam Fisher ha vuelto con más fuerza que nunca; Conviction ya es jugable, sigue siendo una exclusiva para Xbox 360 y, definitivamente, saldrá en navidades. ¿Qué ha estado haciendo Ubi Montreal durante todo este tiempo?

Poniendo guapo a Sam, entre otras cosas; le han sacado de Third Echelon, le han quitado las gafas de visión nocturna y algún que otro juguete más. Al igual que la última vez que le vimos, en *Conviction* le mueve el deseo de saber quien asesinó a su hija, pero ahora además es más eficiente, está mejor ajustado, como todo lo que le rodea. Ubi Soft ha cogido los tres ingredientes básicos de la saga (sigilo, artilugios y sombras) y los ha combinado a través de una nueva receta con más acción que acerca a *Conviction* a la serie 24.

Para mantener el ritmo, no hay escenas de video en mitad de la acción, no hay cargas y ni siquiera hay una voz en off que cuente el argumento; la historia se va desgranando en tiempo real a medida que avanzas en el juego. "No quiero hacer un juego en el que después de dos minutos de acción tengas media hora de secuencias de video", dice Maxime Béland, director creativo de Ubi Montreal. "Quiero hacer un juego donde el jugador siempre tenga el control".

Espías como nosotros

A medias entre Béland y nosotros, comprobamos al fin las excelencias de *Conviction* a través del primer episodio. Primero, Béland nos demostró como entrar en una mansión junto al mar. Nuestro turno con el mando en las manos nos convirtió en agentes... pero no muy secretos. Olvidamos los controles y lo primero que hicimos fue disparar a unos turistas por equivocación; todos los guardias se echaron sobre nosotros, mientras éramos rodeados por turistas en pleno ataque de pánico. Milagrosamente, conseguimos recuperarnos. Nos escondimos tras un coche aparcado y saltamos a un muro de la mansión que está orientado al mar. La silueta blanca de Sam permanecía junto al coche, señalando la última posición "vulnerable" o visible. Fuera del campo visual de los guardias, nos desplazamos por el muro hasta tener a uno de ellos a nuestro alcance; le agarramos y le tiramos al mar. Habría sido más elegante hacer saltar la alarma de uno de los coches y esperar a que alguien se acercase... o



deshacernos del guardia de la puerta y apagar las luces del patio para que otros guardias fueran a investigar...

El siguiente paso fue utilizar un trozo de espejo y deslizarlo por debajo de una puerta, para ver quien se escondía detrás, mostrando una nueva técnica: marcar y ejecutar. Esto te permitirá preparar una serie de disparos (dos con la pistola, otras armas permiten hasta cuatro) desde tu posición ventajosa. Podrás marcar cualquier elemento visible (con el que puedas interactuar, claro): bombillas, guardias, trampas... Después, pulsa Y para que Sam entre en escena rápidamente y en décimas de segundo dispare a lo marcado anteriormente, al estilo fulminante de Jason Bourne. Y si dejas el botón apretado, lo hará en una espectacular cámara lenta. Esto significa que puedes "limpiar" una sala rápidamente y con estilo, pero no de forma automática: primero tendrás que ganarte el "derecho" a realizar estos movimientos acabando con un enemigo de forma silenciosa. "Una buena forma de obligar al jugador a acercarse a sus enemigos", explica Béland. En lugar de avanzar agachado disparando en la cabeza a los enemigos, uno por uno, Béland "marcó" a los enemigos más lejanos, cogió una tubería y esperó a que un enemigo estuviera a la distancia necesaria. Salió, tumbó al enemigo de un golpe y "regaló" un certero disparo a cada uno de los dos guardias más alejados.

El método Seagal

En nuestra "investigación" jugable, acabamos abandonando el clásico sigilo en favor de lo que hemos llamado el "método Seagal": desde la ventana, agarramos a un enemigo para lanzarle por los aires, esperamos a que llegase un segundo enemigo para investigar, acabando con él de un tiro mientras aún colgamos con una sola mano y aprovechamos la ▶▶



¡EN LA CARA NO!

La técnica de lucha utilizada por Sam es Krav Maga, un arte marcial que implica "ganar a toda costa". Es de lo más variado, dice Bértrand, "A veces Sam golpea en la cara a alguien con una pistola, otras veces coge la pistola de alguien y le dispara en la mano; todo depende de si tiene un arma, está desarmado o lleva un arma a dos manos. Si tiene una escopeta, podrá golpear al enemigo en el estómago y dispararles después en la cara. Incluso tenemos golpes que van directos a la entrepierna; el maestro los llama "regalo de Dios". Si tu enemigo es vulnerable "ahí", ¡no te lo pienses!"

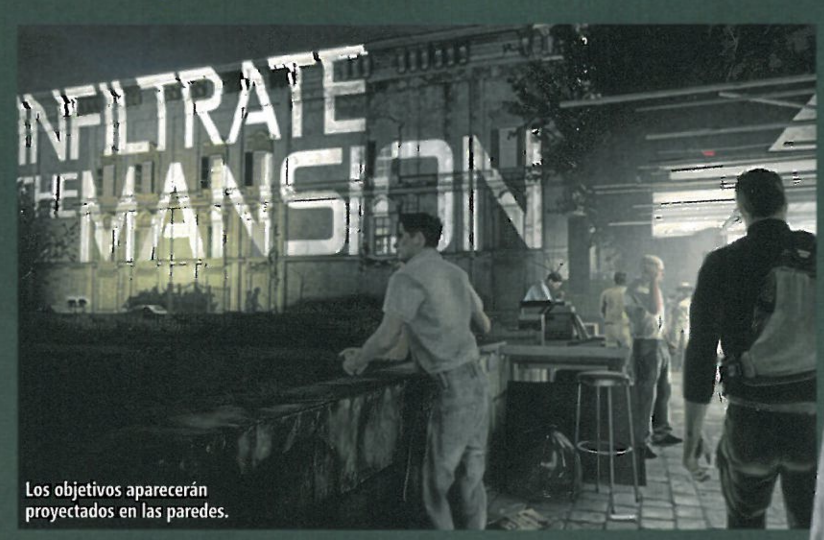


Podrás recoger cadáveres y usarlos como escudo.

UN NUEVO ARSENAL

Sam ya no está en Third Echelon, así que no tendrá acceso a las mismas armas que en anteriores títulos. Todo lo que teníamos en la demo jugada era una pistola y una granada EMP que apagaba todas las luces; para espiar bajo una puerta había que utilizar el retrovisor de un coche... No llegamos a ver las típicas gafas de Sam, aunque la gente de Ubi Soft nos confirmó que, a medida que avanzas en el juego, conseguirás herramientas gracias a viejos amigos y al mercado negro.

"El nuevo Sam Fisher es como una mezcla entre James Bond, Jack Bauer y Jason Bourne"



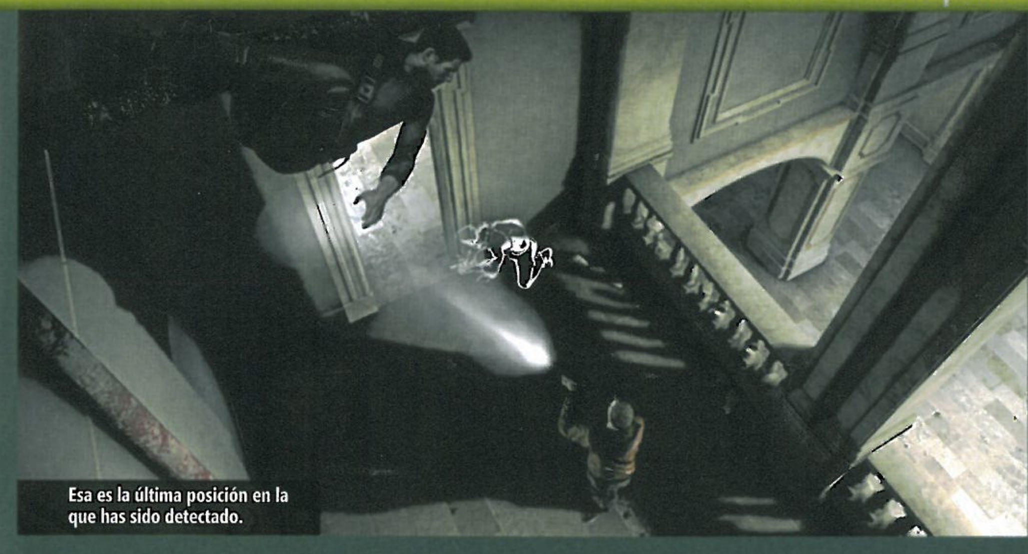
Los objetivos aparecerán proyectados en las paredes.

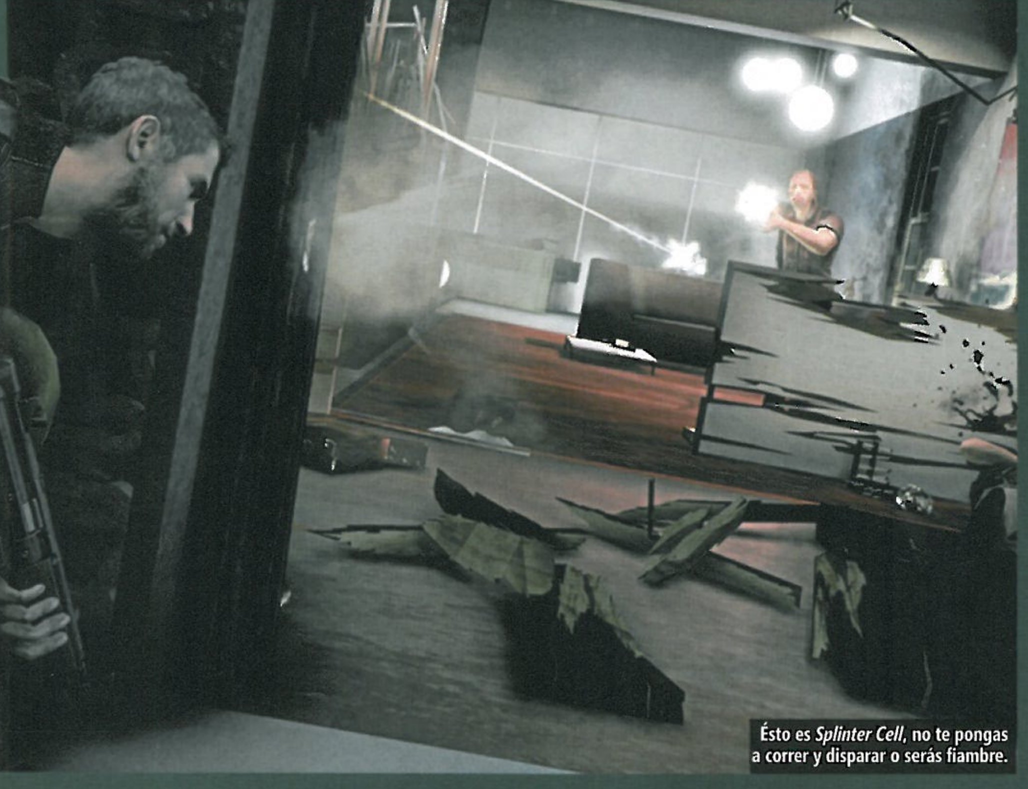


Kobin es el primer jefe del juego. A él sólo tendrás que interrogarle; otros jefes no tendrán esa suerte.

confusión para introducirnos en el edificio por otra ventana. No es tan efectivo como el sigilo, pero también funciona. Eso sí, descubrimos (muy a nuestro pesar) que el ruido que hagas atraerá a todos los enemigos, incluyendo a los que habías dejado atrás de forma sigilosa.

El arranque del último enfrentamiento del nivel estaba, por desgracia, algo "guionizado": echar un ojo bajo la puerta del jefazo del nivel siempre mostraba la misma secuencia, en la que se volcaban escritorios y se sacaban escopetas. Aún así, resultó ser una excelente demostración del sistema "marcar y ejecutar", ya que permitía entrar dando una patada en la puerta, acabar con los dos guardias allí presentes de un solo tiro y saltar por la ventana para acabar agarrando al jefe por la espalda. Entonces da comienzo una escena de interrogatorio que termina en pocos segundos: el tejado salta por los aires, varios miembros de las fuerzas especiales entran en la sala y la perspectiva se aleja para mostrar la acción desde un helicóptero a través de una cámara infrarroja... revelando que el gobierno ha estado vigilando en todo


Esa es la última posición en la que has sido detectado.


Ésto es *Splinter Cell*, no te pongas a correr y disparar o serás fiambre.

momento y que tiene sus propias formas de limitar la "cruzada" en solitario de Sam Fisher. La demostración termina y nosotros nos quedamos con un montón de preguntas sin respuesta sobre el argumento del juego. Hemos visto lo suficiente como para sospechar que la hija de Sam no está realmente muerta y, sobre todo, para pensar que todo es una conspiración en la que los antiguos jefes de Sam están implicados.

Acción sin pausa

Lo más parecido a una secuencia de video que hemos visto en el juego es una escena

"Hemos visto lo justo como para dudar de la muerte de su hija"

en la que Sam utiliza a un sospechoso para demoler los baños de un bar en Malta... como en la secuencia de inicio de Casino Royale. Hay varios interrogatorios de este tipo, todos adornados con una serie de brutales golpes. Cuando el sospechoso ha "recibido" lo suficiente como para ▶▶



"NECESITÁBAMOS QUE LA GENTE NO GRITASE AL VER A SAM 'DIOS, ES BATMAN, AAAH'"

MAXIME BÉLAND, DIRECTOR CREATIVO, NOS HABLA DE REINICIOS, NIVELES DE DIFICULTAD Y DE IMPRESIONAR A STEVEN SPIELBERG

¿Porqué decidisteis rediseñar el juego tras mostrarlo por primera vez?
Diría que el principal problema era que ya no era *Splinter Cell*, era demasiado diferente. A veces quieres cambiar algo tanto que te pasas. Creo que ese era el principal problema, así que decidimos volver a los valores que hicieron grande a la saga: sigilo, sombras y artilugios.

***Splinter Cell: Double Agent* era famoso por su gran dificultad. ¿Será esta nueva entrega más accesible?**
Quiero que la gente juegue mis juegos... y se los termine; es muy importante para mí. Como mínimo, el juego incluirá un modo de dificultad normal y otro "realista", como en *Rainbow Six Vegas*. En el modo "realista" tendrás que usar el sigilo de forma inteligente, si recibes el impacto de únicamente dos balas estarás muerto y los enemigos serán letales. El modo normal es para que un jugador "normal" disfrute de las 12 horas que aportará el juego en esa dificultad.

¿Recibíais datos sobre quien se llegó a terminar *Double Agent* a través de Xbox Live?
Sí que los recibíamos... y no eran nada buenos. Esperemos que eso cambie con *Conviction*.

El nuevo Sam Fisher recuerda a Jason Bourne; ¿está hecho así a propósito?
El concepto une personajes como Jack Bauer, Jason Bourne, James Bond... son héroes, no super-héroes, que encajan en un mundo real. Si buscas en Google *Splinter Cell: Chaos Theory*, Sam tiene la misma pinta que Batman, y necesitábamos un Sam humano. En un entorno urbano, necesitábamos que la gente no gritase al ver a Sam "Dios, es Batman, aaah".

Steven Spielberg ha estado viendo el juego; ¿que piensa de él?
Le ha gustado; iba con su "séquito" y le ha dicho a uno de sus amigos, "nos da muchas ideas, es muy inspirador". Guau, si hemos hecho un juego que inspira a Spielberg entonces, j***r, lo estamos haciendo bien.



"Avanzarás de una escena a otra sin pausas en la acción"

Sam sigue adelante gracias al recuerdo de su hija.

Saltar por la ventana siempre es una buena opción.

empezar a "cantar", los detalles aparecerán proyectados en las paredes (así como los objetivos de cada una de las misiones), en lugar de mostrarse como mensajes en pantalla. Este fantástico recurso se repite durante todo el juego, en vez de una secuencia de vídeo que interrumpa la acción, cuando el juego quiere contarnos algo, lo proyecta en una pared como si fuese una película antigua, en blanco y negro (imágenes en movimiento, letreros que marcan un objetivo, flashbacks, personajes importantes...)

Fisher's 12

Béland afirma que podrás completar el juego en doce horas, en el nivel de dificultad normal; aunque los más expertos emulando a Fisher disfrutarán más (y durante más tiempo) en un nivel de dificultad superior o, directamente, a través de su modo multijugador. De su multijugador no sabemos mucho; lo único que Ubi ha confirmado es que conservará el sistema de "marcar y ejecutar" y el de la silueta blanca para señalar la última posición vulnerable.

Tras nuestro primer contacto, podemos asegurar que la experiencia de juego cinematográfica de ***Conviction*** está a la misma altura que la de *Call of Duty 4*, si sus opciones on-line también pueden compararse al título de Infinity Ward, el regreso de Sam Fisher promete ser memorable.



LANZAMIENTO 22 DE SEPTIEMBRE DE 2009
HALO 3
ODST
///// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER /////
NUEVO HÉROE.
NUEVA CAMPAÑA.
NUEVO MULTIJUGADOR.
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
www.xbox.es
BUNGIE
Microsoft game studios
Jump in.
XBOX 360

UN, DOS, TRES, PROBANDO...
El hardware de Natal tiene varios micrófonos direccionales capaces de distinguir las voces individuales del ruido de fondo. También puede comparar sus datos con lo recogido por la cámara para dar soporte a varios jugadores simultáneos

ALERTA ROJA
La habilidad de Natal de captar las formas humanas se debe a un diodo infrarrojo y un sensor. El primero baña la habitación de rayos y el sensor capta los objetos del lugar y su posición respecto de la pantalla. Capta cualquier cosa en 3D.

Project Natal

Texto: OXM Xcast

Microsoft está decidida a cambiar nuestra manera de ver los videojuegos. Abran las puertas que una revolución está asomando por el quicio: Project Natal

El día 1 de junio de 2009 pasará a la historia del ocio interactivo porque Microsoft, esa compañía odiada por muchos por culpa de un programa de ventanitas, decidió dar el paso más importante que jamás haya dado la industria del videojuego.

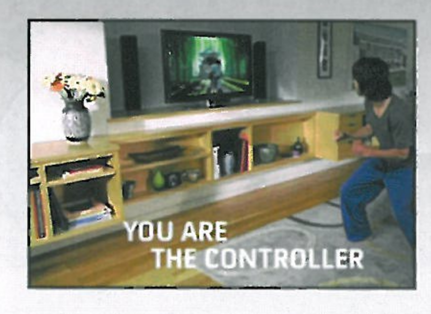
Algo así como cuando se pasó del blanco y negro al color, o como cuando se ideó el sistema de sonido estéreo. Fue durante la presentación previa al E3 de la compañía americana. Un evento lleno de bombazos que incluso reunió a los Beatles que seguían vivos. Pero esto pasó a no ser más que una pequeña anécdota cuando Don Mattrick, gran jefazo de la parte de entretenimiento de la compañía, subió al escenario para dar el campanazo.

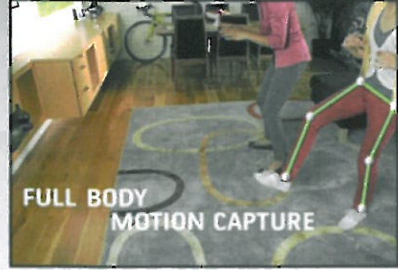
Con la seguridad del que sabe que tiene entre manos un caballo ganador hizo suyo el eslogan de la campaña electoral de Obama, el archiconocido "yes, We can" (Sí,

HAZTE UN VÍDEO
También incluye una cámara a color capaz de captar nuestra imagen (o la de nuestro entorno) para integrarla en cualquier juego, hacer videochat, activar nuestro perfil mediante reconocimiento facial... La detección 3D y esto es la clave de Natal.

PODER DE PROCESADO
Las funciones de Natal requieren un gran poder de procesado que limitaría los juegos que lo usaran. Al menos así sería si el 'invento' no llevará un procesador propio que se ocupara de ello. Xbox 360 sólo tiene que ocuparse de los juegos.







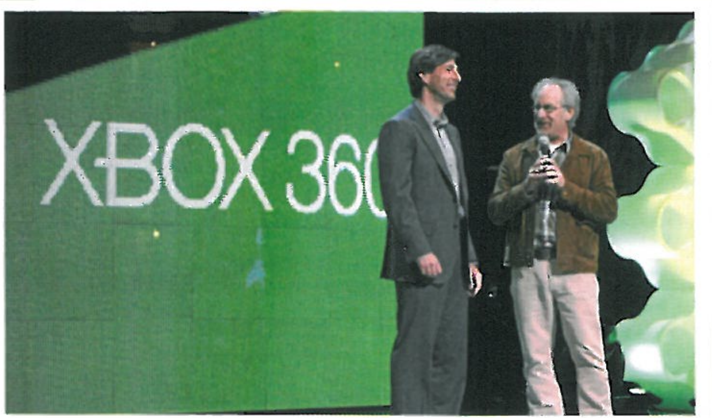


podemos), para anunciar que más allá de cualquier intento de intentar hacer un control que captara el movimiento, Microsoft podía hacernos a nosotros parte del juego. Es decir, utilizar nuestro cuerpo como mando de control.

De este modo y tras no pocos redobles de tambor se hizo público un secreto a voces. La antes conocida como Z-cam (sí, resulta que uno de los rumores de Internet ha acabado siendo cierto), era rebautizada como Project Natal. Y su intención es redefinir la industria del videojuego desde sus cimientos.

Las posibilidades de este extraño ingenio se desgranaron en un corto pero intenso vídeo en el que se pudo ver cómo gracias a esta cámara vamos a poder despedirnos del mando de control. Conducir coches sin volante, concursos de preguntas y respuestas con nuestra mano como pulsador, formar parte de un juego de lucha mientras esquivamos los golpes, tirar tandas de penaltis con nuestros propios pies, participar en juegos de disparos con nuestro salón como escenario interactivo... Y aún hay más. Esta pequeña cámara es capaz de reconocer en tres dimensiones nuestros movimientos y entorno. Es decir, que sabe cuando nos movemos hacia delante respecto a la tele, cuando nos metemos detrás del sofá o que parte del cuerpo estamos moviendo. Esto permite un reconocimiento total de nuestros movimientos, llegando incluso a





saber la fuerza y velocidad que estamos desarrollando al movernos.

Las posibilidades de este nuevo 'mando sin mando' son casi infinitas, como bien apuntó el mismísimo Steven Spielberg en la conferencia de Microsoft. El genio del cine llegó a decir: "Con Natal comienza una nueva era en los videojuegos". Para que esto se transforme en una verdad más allá de esta prometedora declaración de intenciones es necesario que además innove en el concepto del ocio interactivo. Y es que es muy fácil imaginarnos cualquier juego del catálogo actual siendo jugado sin ningún controlador, controlando todas las funciones de la consola con nuestros gestos (de hecho probamos una versión de *Burnout Paradise* compatibilizada con Project Natal). Pero la revolución no llegará hasta que se de ese paso adelante por parte de las desarrolladoras.

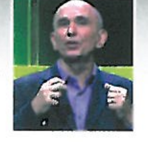
En nuestra conversación con Peter Molyneux le preguntamos qué podíamos esperar de Natal en el futuro, a lo que contestó que "la imaginación de los desarrolladores es el único límite" para proseguir con un ejemplo que causa congoja: "Imagina que pasas delante de la televisión y esta reconoce quien eres y activa una partida al último juego que probaste." Y confirmó que "ahora la pantalla es un espejo de tu habitación, con la única diferencia de que ves como a través de la puerta a tu espalda aparece un asesino con un cuchillo... ¡Sobrevive! Todo vale y cualquier objeto en tu habitación puede ser usado como arma. Ese es el tipo de cosas que harán que la gente considere a Natal como una verdadera evolucion-revolución en el mundo de los videojuegos."

Pero lo cierto es que no hace falta mirar al futuro para ver que sorpresas nos puede deparar este prometedor proyecto. Durante el E3 también tuvimos la ocasión de pasar un rato con Milo, el protagonista del próximo proyecto de Peter Molyneux 'Milo y Kate'. Se trata de una aventura en la que tenemos que interactuar con un par de personajes casi reales al otro lado de la pantalla. Hablaremos con el chaval como si fuera una conversación con un amigo, jugaremos con él haciendo uso de nuestro cuerpo... En resumen, formaremos parte de su vida igual que nosotros de la suya,



"Natal tiene el potencial para cambiar la forma de jugar para siempre"

PETER MOLYNEUX CHARLAMOS CON EL QUE MANEJA LOS HILOS DE 'MILO Y KATE'



¿Por qué haces un juego sobre un niño? ¿Has pensado alguna vez en hacer uno con una mujer bonita de protagonista?
No. Podríamos hacer cualquier personaje, ¿pero por quién hacemos esto?, ¿por qué lo hacemos? Lo hacemos porque hay un gran número de gente que no juega a videojuegos y si queremos llegar a ellos, tenemos que mostrarles algo que nunca han visto. Claro que podríamos ponerle una mujer de grandes pechos en un sofá -¿les gustaría eso a ese tipo de gente? No lo creo. Por eso estamos haciendo las cosas como las estamos haciendo. Hay algo maravilloso y encantador con Milo y su mundo. Cuando la gente interactué con él se van a enganchar.

Es controvertido, lo sé. Sería mejor mostrar un personaje caricaturizado intentando pescar contigo, pero eso no es lo que intentamos hacer con este nuevo proyecto. Queremos convencer al jugador de que este personaje es real. Hacer que un niño parezca real es más fácil que hacerlo con un adulto, e infinitamente mejor que con un algo caricaturesco.

Hiciste un gran trabajo creando un perro realista en *Fable II*. ¿Te ha servido de algo ahora?
Bueno, se llama Milo y Kate, y Kate es un perro. Estamos haciendo un trabajo brutal para otros aspectos así que sería tonto no aprovecharlo.

¿Se trata de un proyecto real con planes de lanzamiento?
Es un juego y ha estado en desarrollo





La muchacha en la presentación es Abigail...



Natal revolucionará hasta tu armario.



La detección de giro es muy sensible.

hasta el punto de que una vez que nos conozca podrá reconocer nuestro estado de ánimo por la expresión de nuestra cara o nuestras inflexiones de voz al charlar con el muchacho. El nivel de inmersión es tal que podremos escribir (o dibujar) en un papel cualquier cosa u objeto, colocarlo delante de la cámara e instantáneamente Milo tendrá ese mismo folio entre sus manos. Tal es el grado de involucración que mientras paseábamos con Milo por la orilla de un río, este cogió unas gafas de buceo para que jugáramos con él en la orilla. Al pasárnoslas, nuestro gesto instintivo fue tratar de cogerlas. En este punto Peter Molyneux nos espetó: "¿Por qué intentas cogerlas si sabes que no son reales?". Podéis imaginar la cara de tontos que pusimos en ese instante.

Y esto no es más que la punta del iceberg de lo que nos espera a partir del momento en que Project Natal llegue a las tiendas. ¿Cuándo? Aún no se sabe, aunque se espera que pueda estar disponible a finales de 2010. Mientras tanto sólo podremos soñar con formar parte de los videojuegos, como un personaje más, eliminando la frontera del mando para conseguir que todos consigamos ser el héroe de una guerra, el goleador de un partido, el piloto de la pole, el atleta del año...

desde antes de Natal. Tiene una historia y me encantaría lanzarlo al mismo tiempo que Natal. Sería genial.

¿Estabas trabajando en ello y cuando Natal apareció pensaste que serían la pareja perfecta?
Era algo en lo que había pensado mucho tiempo. Crear un juego en el que sientas que el personaje es real, y entonces Natal se cruzó en mi vida.

¿Cómo has visto la reacción de la gente ante este nuevo proyecto de Microsoft?
Creo que la presentación fue asombrosa y la reacción de la gente respecto a Milo fue completamente increíble. Era uno de esos momentos que no sabía si la gente iba a entender. De hecho es cuando lo tienes delante cuando te das cuenta de lo simple e impactante que es ir al embarcadero o dar un papel al niño - y ver que es parte de tu mundo (y tú del suyo).

¿Hacer algo así requiere mucho trabajo en nuevo campos?
Estudiamos mucha programación neurolingüística y cómo reacciona la cara ante distintas situaciones, acción y diversidad. Mucho trabajo en definitiva.

4 COSAS QUE QUEREMOS VER CON NATAL

DESDE AIR GUITAR A DUELOS AL SOL A CARA DE PERRO, LAS POSIBILIDADES DE NATAL ABREN UN NUEVO UNIVERSO DE POSIBILIDADES PARA EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO.

1 ROCK BAND Y GUITAR HERO Vale, no queremos renunciar a nuestros bonitos instrumentos de plástico. Pero ¿qué tal suena reconocimiento de movimientos de los roqueros plasmados sobre el escenario virtual? Y si le añadiesen físicas al dar una patada al altavoz o hacer el gesto de destrozar una guitarra contra el suelo, ya lo bordan. Suena roquero.

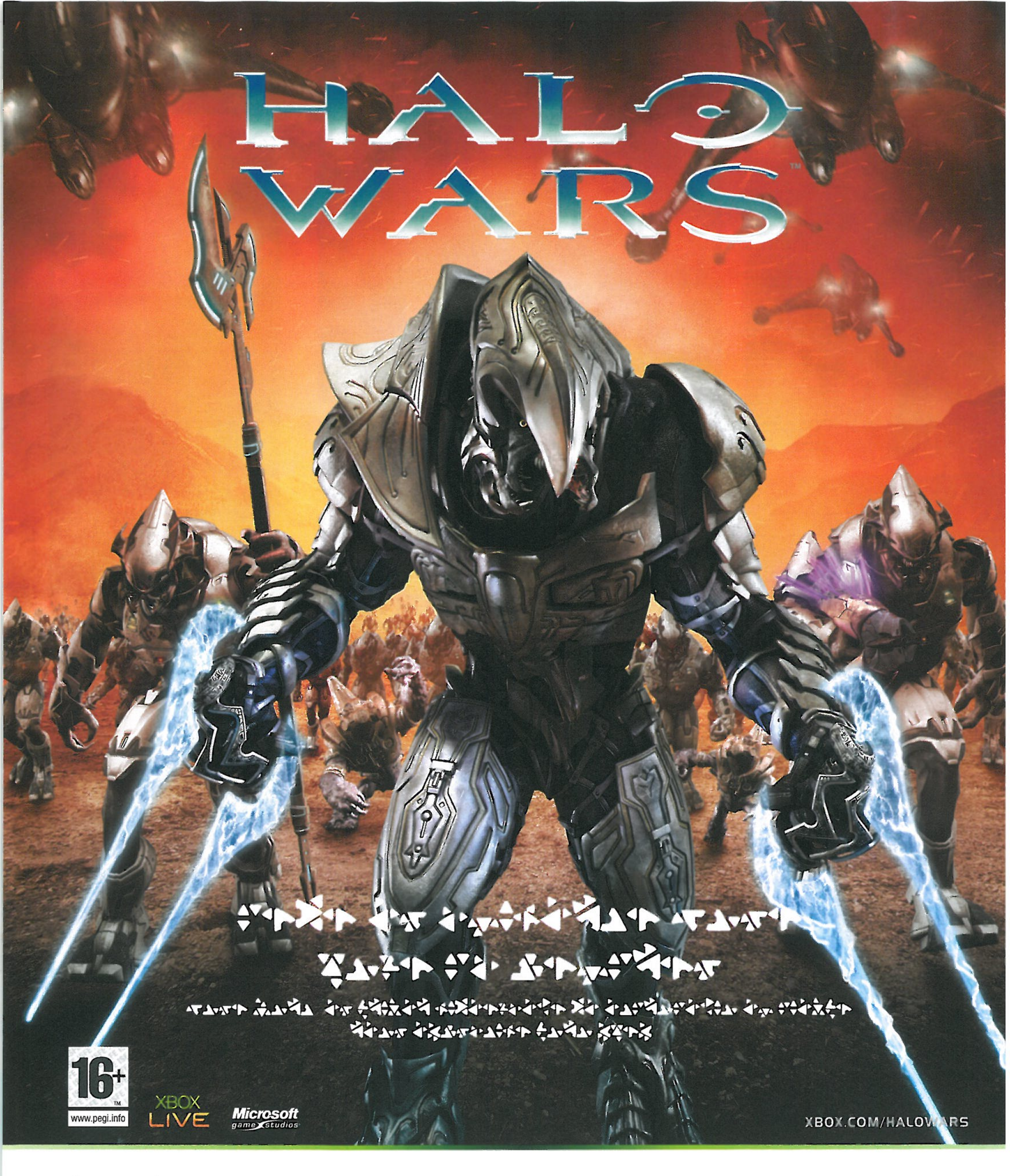
2 FIGHT NIGHT *Fight Night Round 4* es el mejor juego de boxeo que existe, pero sería mucho más emocionante si nuestros propios movimientos se plasmaran en pantalla. Sólo hay que imaginar nuestra cara de satisfacción al dar un puñetazo en el mentón a nuestro rival con nuestro propio puño. A ver si con el próximo *Fight Night* previsto para 2011...



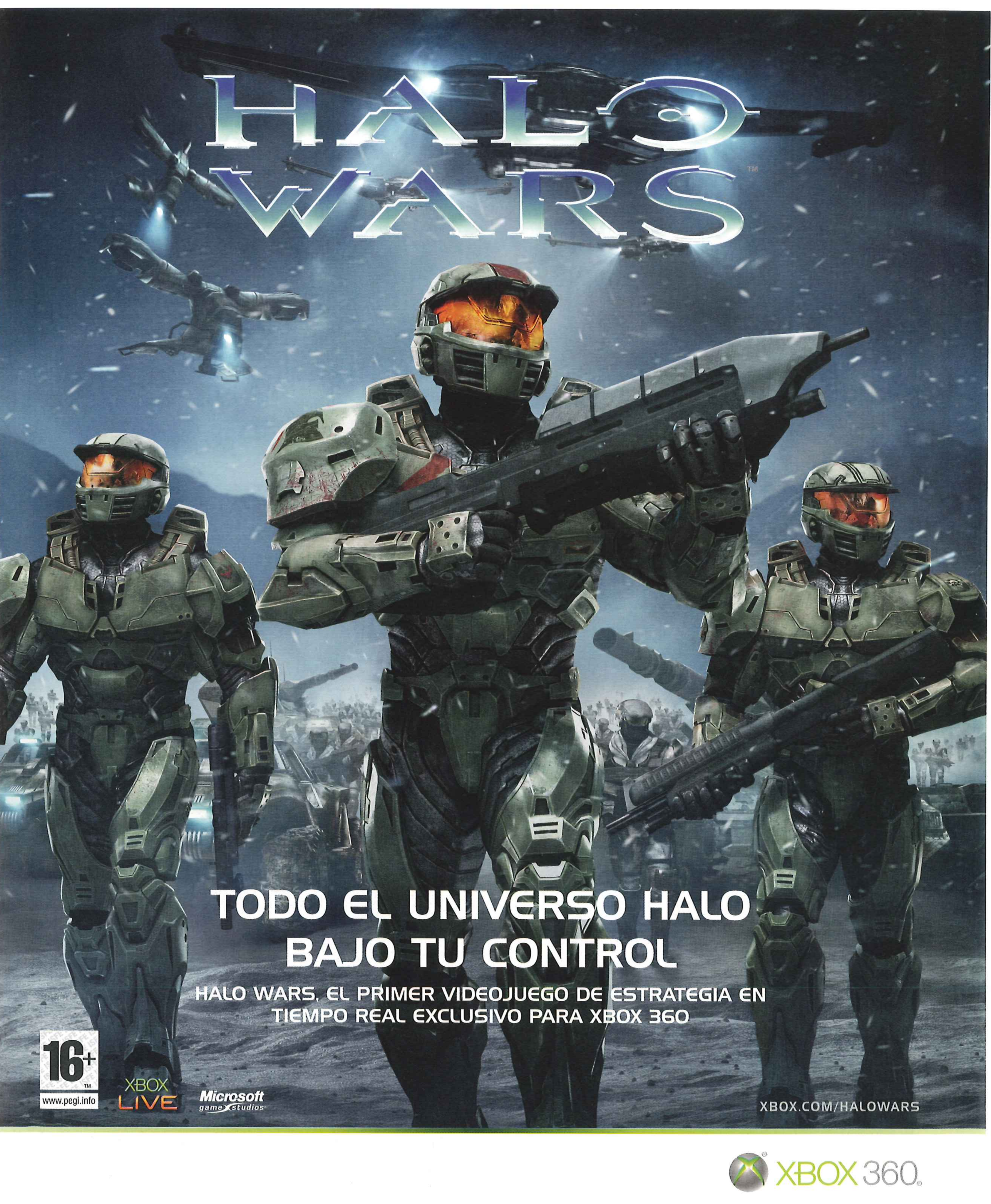
3 DISPARAR CON LOS DEDOS Como cuando éramos pequeños y poníamos la mano como si fuera una pistola. Cada disparo sería un 'bang' y cada recarga, su correspondiente movimiento. Escóndete detrás del sofá para estar a cubierto de los disparos enemigos mientras te llevas la mano a la boca y lanzas una granada... ¿Alguien ha dicho sueño hecho realidad?



4 ENTRENADOR PERSONAL El adiós al sobrepeso de los aficionados a los videojuegos. Imagina un juego que te obligue a levantar del sofá y hacer ejercicios reales antes de dejarnos iniciar sesión con nuestro perfil. La detección de movimientos en 3D garantiza que ni el más avispado de los aguililIas sea capaz de escaquearse de ponerse en forma.


HALO
WARS
16+
www.pegi.info
XBOX
LIVE
Microsoft
game studios
XBOX.COM/HALOWARS

Jump in.


HALO WARS
TODO EL UNIVERSO HALO
BAJO TU CONTROL
HALO WARS, EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN
TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS
XBOX 360



SOLO EN XBOX 360

Left 4 Dead 2

Nuevos monstruos, nuevas armas... Nueva Orleans. La sangre llegará al río en esta nueva entrega del juego.

Left 4 Dead 2 no pretende quitar tensión a la primera entrega, ni mucho menos; en lugar de eso, el equipo encargado de desarrollarlo está incluyendo nuevos monstruos, nuevas armas, nuevos supervivientes, nuevos elementos argumentales... y Nueva Orleans. Pero incluso con todas las novedades, Valve está haciendo lo posible para que *L4D2* siga fiel a las bases del primero.

"Cuando piensas en una secuela, lo primero que quieres es hacerla más compleja" dice el guionista Chet Faliszek. "*Left 4 Dead* es un regreso deliberado a títulos como *Doom*. Podrías empezar una partida en cualquier momento y saber lo que hacer. ¿Cómo haces entonces para mejorar esa experiencia sin hacerlo más complejo?"

La respuesta: ampliación en lugar de reinvención. Nuevas armas como la munición incendiaria, un detallado sistema de deformación que te permitirá agujerear a los enemigos y la inclusión de armas cuerpo a cuerpo como el hacha o ¡una sartén!

En la calle 17 Nov

El juego no incluirá a los personajes de la primera entrega; "Aún no nos hemos deshecho de ellos", desvela Faliszek. "Pero queremos contar esta historia desde un lugar diferente y ser fieles al argumento original".

Los personajes de *Left 4 Dead 2* están algo más alejados. "Están en Savannah, Georgia, y su historia comienza en cuanto aparece la infección. Han oído que está ocurriendo algo extraño en el norte, pero no saben muy bien qué es. Jugaremos con ese elemento, queremos que aprendan más y más a medida que se va desarrollando el argumento. Comenzamos con los personajes frescos, acaban de conocerse entre sí y, cuando lleguen al final, habrá cambiado la forma en la que interactúan entre sí y quienes eran al principio del juego".

La forma de contar la historia del primero ha cambiado, pero no demasiado. "Queremos darle a los jugadores un motivo para jugar", dice Faliszek. "Hay jugadores que han echado más de 300 horas; no podemos obligarles a ver grandes secuencias de presentación en cada partida. *L4D2* desgranará la historia de una forma poco tradicional. El primer

COACH
Si creías que tu monitor del gimnasio era duro, no conoces a este ex-defensa de fútbol americano retirado forzosamente por una lesión en la rodilla. Tiene 40 primaveras, pero está dispuesto a hacer el mejor partido de su vida. Faliszek nos cuenta que odia a las brujas, aunque no sabe decir porqué.
INTÉRPRETE: Chad L. Coleman (*The Wire*, *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*)

NICK
Georgia sería una parada más en el camino de alguien sin rumbo fijo. Experto en desplumar a incautos jugando al póker, Nick se hizo con una buena suma en los 'casinos flotantes' de la ribera del río. Nunca esperó pasar el resto de sus días en Savannah... pero en un apocalipsis zombie, no sabes cuantos días te quedan.
INTÉRPRETE: Hugh Dillon (*Flashpoint, Hard Core Logo, Asalto al Distrito 13*)


Esto sí que es el auténtico "amanecer de los muertos".

ROCHELLE
Productora de una cadena de noticias, a sus 26 años Rochelle intentaba sacar adelante su carrera cuando la infección estalla en Atlanta. Enviada a Savannah para cubrir un centro de evacuación, se encontrará en medio del caos, pero Rochelle no es ese tipo de personas que se tiraría al suelo y se dejaría morir.
INTÉRPRETE: Rochelle Aytes (*Madea's Family Reunion, White Chicks*)

ELLIS
La mayoría de la gente estaría asustada en medio de una apocalípsis zombie, pero Ellis no. Él tiene 21 años y es indestructible, así que es imposible que los zombies puedas infectarle. Natural de Savannah, quiere a su mama, le encanta su trabajo y disfruta de las cosas sencillas de la vida. Es algo chulo... ya veremos si el fin del mundo le llegará a dar miedo.
INTÉRPRETE: Eric Ladin (*Generation Kill*)

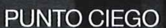
Left 4 Dead tenía elementos argumentales como frases que solo aparecen en una determinada zona una vez de cada cien; en esta segunda entrega se mantendrán esos factores a través de los que aprenderás nuevas cosas cuanto más juegues".

Los nuevos supervivientes irán desde Savannah a Nueva Orleans, donde el gobierno está evacuando a gente en barcos. Para llegar hasta allí tendrás que cruzar millas de pantanos, ciudades destrozadas y muchas más sorpresas a lo largo de los cinco escenarios que componen el juego.

Jugamos la mayor parte del escenario final del juego, situado en Nueva Orleans, y algunas de las zonas de los pantanos. Mientras que los niveles de Savannah estarán bastante "limpios", Nueva Orleans estará muy infectado, repleto de basura, restos, destrucción y barreras. En nuestra partida comenzamos junto a un río y nos movemos hacia una estación de autobuses en la que la acción empieza a aumentar considerablemente, algo que Valve ha etiquetado como 'ataques horda'. En la parada de autobuses hicimos saltar una alarma que teníamos que desactivar entrando en un laberinto de madera y andamios... y los infectados no dejaban de aparecer hasta que no la desactivamos.

Faliszek dice que esta mejora en su jugabilidad nace viendo el comportamiento de los jugadores. "En el primer *L4D* alguien pulsaba un botón y se iba a una esquina. Ahora hay zonas en las que después de pulsar un botón, no te quedará más remedio que ir a pulsar otro botón en lo alto de una torre; así forzamos al jugador a moverse". Apetecible, ¿verdad?

¿Sabías que?
MÁS DE 4 JUGADORES
Aunque el juego sigue siendo para un máximo de cuatro jugadores, Faliszek menciona que aún están estudiando diferentes posibilidades para añadir dos o cuatro jugadores más.



LA COSA DEL PANTANO

Aunque no mostramos ninguna captura del escenario del pantano (ésta es un render), podemos asegurar que es de lo más divertido. Un choque entre trenes obligará a los supervivientes a seguir su periplo por el río (si Hackleberry Finn podía...) Encontrarán una plantación y un atajo por el pantano. ¿Qué podría salir mal?

REGALOS DEL CIELO

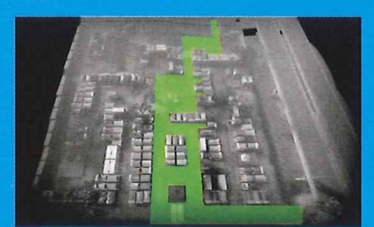
"Si miras arriba, a los árboles, verás un paracaídas. Eso significa que alguien ha bajado y tiene algún que otro regalito para tí", dice Faliszek. "Es como si el director estuviera moviendo continuamente y a placer el hoyo en un green de golf."

PUNTO CIEGO

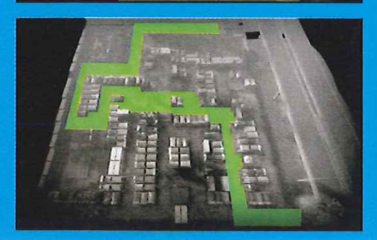
Es más difícil detectar a los enemigos en el pantano; resultará más fácil oírlos que verlos. El agua apaga el fuego, así que los cócteles molotov no servirán de mucho contra los infectados en el pantano. Además, te moverás más lentamente cuando el agua te llegue por encima de la cintura, aunque parezca la forma más rápida de avanzar.

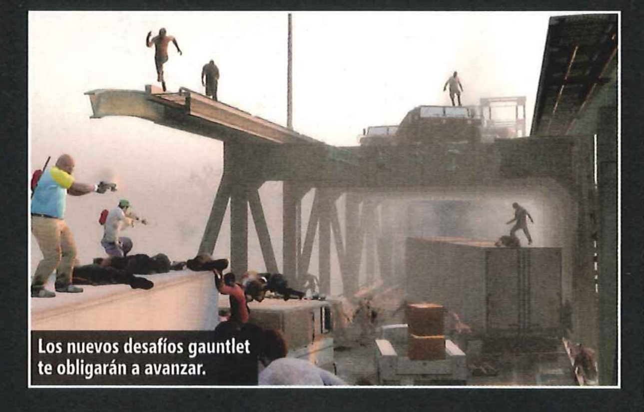
UNA NUEVA DIRECCIÓN

Determinadas zonas del juego verán su estructura modificada cada vez que pases por ellas. Así, jugar el juego una y otra vez no resultará repetitivo y los auténticos veteranos de la saga seguirán encontrando un buen aliciente para seguir jugando.







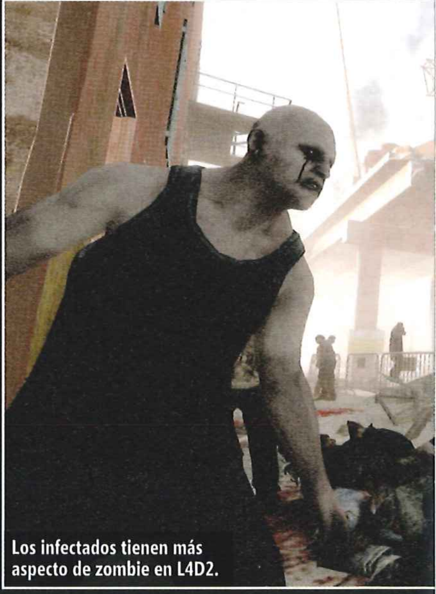


Los nuevos desafíos gauntlet te obligarán a avanzar.

El día de los muertos

Ahora podremos movernos por niveles a plena luz del día... algo que da más miedo todavía. El sol sale, pero los infectados no se ocultan en las sombras. "Hemos diferenciado el comportamiento de los infectados para la luz y la oscuridad", dice Faliszek. "A la luz del día, tenemos Brujas que deambulan por ahí, no se limitan a sentarse a llorar esperándote".

Junto a los nuevos comportamientos, también hay infectados especiales disponibles en el modo versus. El único mostrado por Valve era el Charger, un 'cachas' sobredimensionado con un gigantesco brazo derecho.
Sin tener el tamaño de un Tank, el Charger lo que hace es apartar a cualquier personaje de su camino mientras avanza a por su objetivo.



Los infectados tienen más aspecto de zombie en L4D2.

Los supervivientes también tienen nuevas armas... como la sartén, que sorprendentemente resulta de lo más efectiva. El hacha resulta aún más espectacular, sobre todo gracias a la posibilidad de desmembrar cuerpos. Valve aún está considerando la posibilidad de crear armas cuerpo a cuerpo que resulten especialmente efectivas para cierto tipo de infectados. Faliszek nos confirmó la presencia en la versión final de un bate de baseball y del arma caza-zombies por

DOBLANDO ESQUINAS

A menudo tendrás que elegir entre atajos por el pantano o caminos más expuestos y más largos como una pasarela de madera sobre las aguas. Algunas partes de la madera pueden romperse bajo tus pies, pero no será difícil verlas si estás atento al aspecto de la pasarela. Eso sí, si tienes prisa o te están atacando, estás vendido.

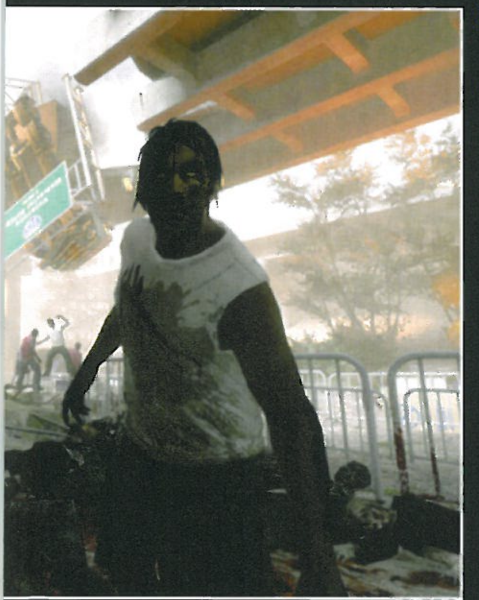
Desmémbrale para ralentizar su marcha.

¿Sabías que?

ÉCHAME UNA MANO

El famoso logo del juego, esa mano zombie a la que le falta un dedo, pertenece a Andrea Wicklund, un artista de Valve.

¿Llegarán sanos y salvos a (buen) puerto?



"La munición incendiaria convierte a zombies en letales infectados en llamas"

excelencia: la motosierra.

Si no piensas acercarte demasiado a los infectados, la nueva munición incendiaria te vendrá de perlas. "En cuanto los prendes fuego, se olvidan de ti" dice Faliszek. "Incluso aunque estén corriendo hacia ti gritando, están más preocupados por su dolor que por ti".

Otro detalle de calidad es la posibilidad de hacer agujeros a los enemigos y de hacer que estallen sus cabezas con las armas cuerpo a cuerpo. "Acabas con tantos zombies en el juego que hemos querido hacerlo más divertido que en la anterior entrega".

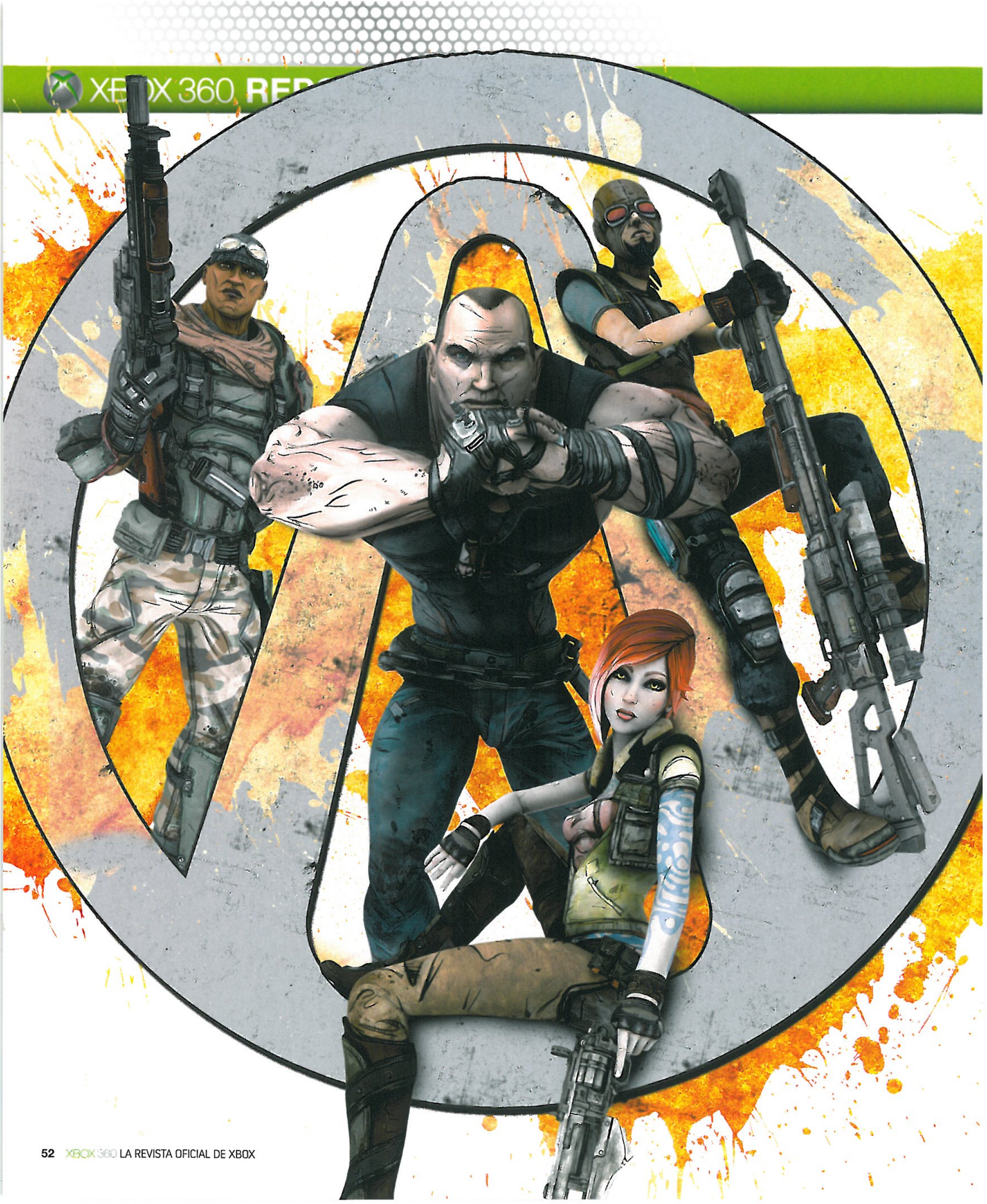
"Thrilleeeeeeeer..."

¿Qué sería de un juego de zombies sin su cementerio? El de *L4D2* es especial... de hecho, es diferente cada vez que juegas; la situación de criptas y lápidas se reconfigura aleatoriamente cada vez que lo cruzas. Hay otras zonas que se aprovechan de este sistema, algo que agradará a los 'veteranos' de *L4D*.

Llegamos hasta French Quarter, donde encontraremos a una buena cantidad de soldados y un nuevo desafío, el puente. "Representa algo nuevo que hemos denominado gauntlet", explica Faliszek. Gauntlet es como el final de las campañas del primer *L4D*, pero en lugar de defender una zona, hay que avanzar por ella (en este caso, el puente). "Tendrás que moverte continuamente o estás muerto", dice Faliszek.

El puente es un laberinto de posibilidades; arriésgate a pasar por el asfalto medio derruido, salta por encima de los camiones... En tu periplo te encontrarás ametralladoras de posición y los ataques aéreos militares harán que el puente vaya destruyéndose a medida que avanzas por él; no hay vuelta atrás.

Valve tiene muchas más sorpresas preparadas, pero lo más interesante es la forma en la que han ido investigando cómo juega la gente para mejorar la experiencia. Las partidas rápidas on-line también mejorarán considerablemente. Los jugadores siempre están buscando fallitos, que están siendo subsanados junto a la inclusión de nuevas alternativas. Todo es parte del objetivo prioritario de Faliszek: "hacer que la diversión sea lo mejor del juego". Por ahora, parece que funciona.



PRÓXIMA FRONTERA

Más acción que en *FallOut 3*, más profundo que cualquiera de los *Call of Duty*,... tan veloz como *TimeSplitters*. ¿A medio camino de nada? ¿o mejor que todos?

Hace exactamente dos años estuvimos en Dallas (Texas) para visitar las oficinas de Gearbox. Estaban preparando un juego nuevo desde hacía tiempo y querían que le echásemos un vistazo. Nos encontramos con un shooter en primera persona en un mundo devastado con estética de zona de guerra, zona fronteriza, postapocalipsis... con muchísimas armas y un toque RPG de acción que mezcla los juegos de *Diablo* con *Crackdown* (del que la gente de Gearbox hablaba ya por entonces maravillas).

Dos años después fue Gearbox quien vino a Europa a enseñar su juego, ***Borderlands***, y aunque la mayor sorpresa, la del cambio de estética, ya había sido revelada en el E3, nos encontramos con un juego radicalmente diferente a lo que esperábamos de él hace 24 meses, un shooter con toques de RPG y con la narración de una historia que se interrumpe poco. Un shooter con la velocidad de acción, el humor y hasta la estética de *TimeSplitters*.

Dejando de lado todo tipo de conjeturas para averiguar que ha hecho que ***Borderlands*** cambie tanto, nos metemos a fondo en la primera partida que nos ponemos a sus mandos y la sensación inicial es que engancha desde el primer momento. Para ponerte en materia, imagínate la mezcla perfecta de *GTA* y *FallOut* porque por ahí van los tiros: misiones y desarrollo de un personaje destro de unos mapas amplísimos que irán dejándonos ver el devastado mundo de Pandora en el que conviven cazarecompensas, bandidos y criaturas alienígenas de dios sabe dónde.

Con esto, es decisión tuya si quieres seguir la historia (entre 30 y 40 horas) o no (habrá como 100 horas de misiones paralelas), si quieres mejorar a tu hombre más en una dirección o en otra porque de Crackdown el juego ha heredado el sistema de evolución con poderes. Sólo que aquí además cuentas con algo más de ►►

Completar el juego al cien por cien estará en torno a las 140 horas de misiones


El nuevo aspecto recuerda a Crackdown.


Muévete por un mundo desolado.


El multijugador cooperativo será brutal.



"El multijugador cooperativo plantea estrategias como en los juegos de rol"


Los enemigos parecen salidos de Mad Max.


Habrá un sinfín de armas. Millones de ellas.


Podrás recorrer cientos de kilómetros.

un millón de armas. Hasta ellos saben que es una cantidad innecesaria, pero es genial encontrarte con un tío con la misma ametralladora que tú y que lo que dispare él sean potentes rayos láser, mientras que la tuya es una perfecta 'flambeadora' con el lanzallamas que le has incorporado en la última revisión.

¡Ah, y está lo de los vehículos! Ya hace dos años se nos comentaba que uno de los focos del juego era poder explorar Pandora a bordo de diferentes vehículos y que hubiese misiones en las que disparásemos mientras conducíamos a gran velocidad. La variedad de vehículos aún no ha sido revelada, una pena.

Campaña a cuatro

Lo que sí tuvimos la ocasión de probar fue el modo multijugador cooperativo (hasta 4) que permitirá organizar una campaña en la que también tengamos que darle al coco si queremos jugar de forma estratégica. Como si de una partida de un juego de rol se tratase, podríamos colocar a nuestros hombres de armas pesadas en la parte delantera abriendo el fuego y un francotirador en la parte trasera para ir liquidando enemigos. En medio, una sirena con poderes de curación (los tienen todos, pero algunos los pueden mejorar) para ir sanando a los bersherkers caídos en el combate. ¿Y esto no es rol multijugador?

Respondiendo a la pregunta de si *Borderlands* se queda a medio camino de todos los géneros, tenemos que decir que es obvio que no profundiza en ninguno de ellos, pero sí que da motivos a todos los amantes de cada uno de esos géneros a jugarlo y pasar muchísimas horas de polvorienta, arriesgada y interplanetaria diversión.



"EL NUEVO ASPECTO DEL JUEGO LO CREARON LOS DISEÑADORES EN SUS RATOS LIBRES"

STEVE GIBSON, VICEPRESIDENTE DE MARKETING EN GEARBOX SOFTWARE

La más obvia y repetida de las preguntas, ¿por qué se acometió el cambio de arte al aspecto de cel-shading actual?

[Risas] Creo que hoy no la he respondido todavía. Bueno, la verdad es que la gente que trabajaba sobre es aspecto gráfico del juego acabó su parte del trabajo antes de lo previsto y en sus ratos libres se dedicaron a escondidas a plantear una visión diferente del aspecto de *Borderlands* más fiel a los artes conceptuales originales. Llegó un momento en el que se plantearon mostrarlo al resto del equipo y sorprendió la gran acogida que tuvo. El resto fue negociar con los jefes.

Si tuvieses que elegir un género para definir *Bordelands*, ¿dónde lo meterías?

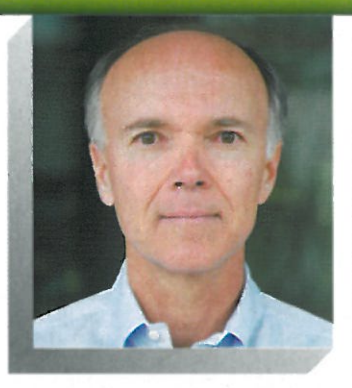
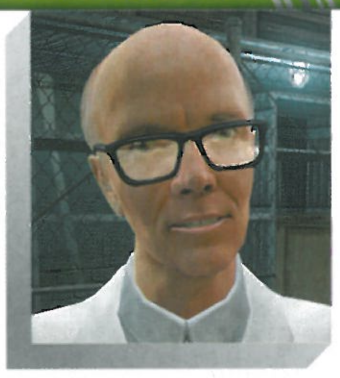
Bueno, otra de esas preguntas... evidentemente Borderlans es un shooter en primera persona y creo que dependiendo del jugador podrá orientarse más a la acción o al RPG. Existen elementos de ambos géneros, ¿para ti es más rol o acción?

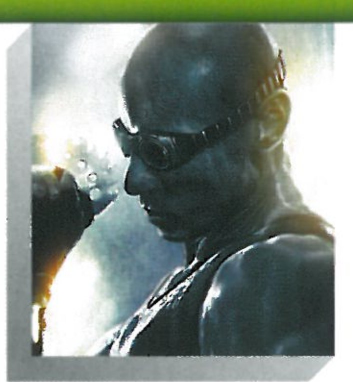
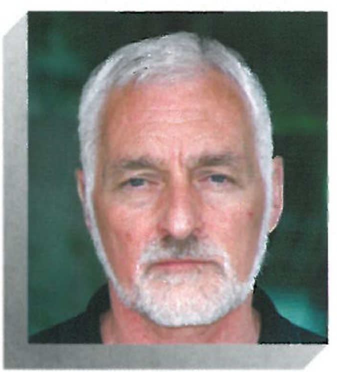
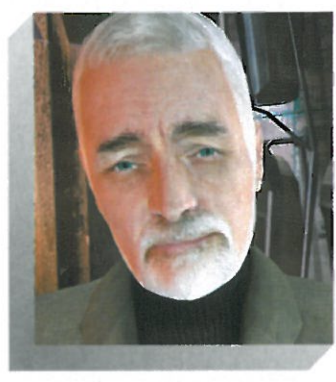
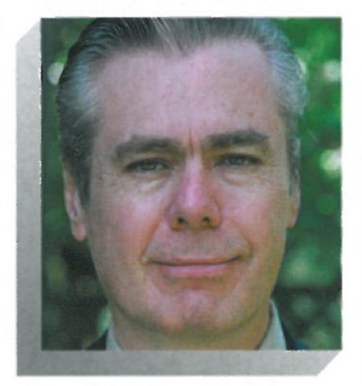
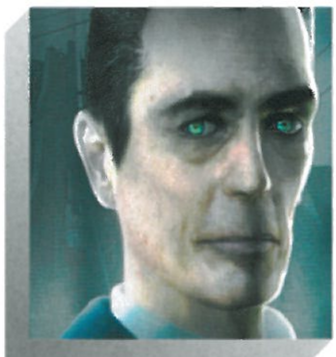
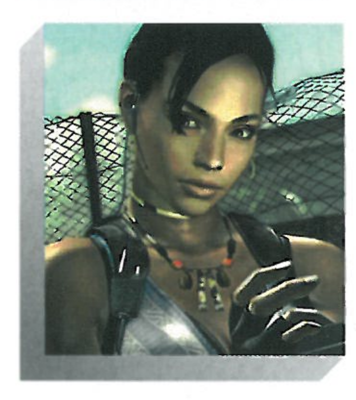
Creo que tal y como lo he jugado hoy acción, pero si lo jugase en casa más tranquilo es cierto que endría más RPG.

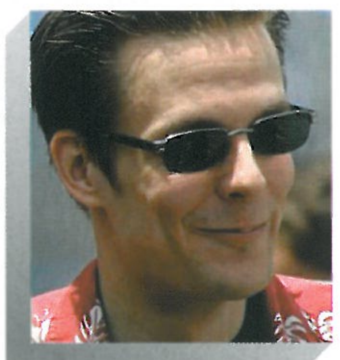
Eso es exactamente lo que ocurre. Dependiendo de cómo, cuándo, quién lo juegue, *Borderlands* responde más a un género o a otro.

Sé que aún no ha salido el juego pero, ¿habrá contenido descargable?

Por supuesto. Hay planes de lanzar grandes cantidades de contenido descargable, pero queremos empezar a desarrollarlo desde el día uno después del lanzamiento utilizando el feedback de los usuarios. Nos queremos centrar en potenciar lo que guste a la gente. Si la gente pide vehículos, vehículos. Si pide escenarios multijugador, más escenarios. Si quieren más misiones, misiones. La idea es que esté en manos de los usuarios.




CARA A CARA



El comandante Shepard es en realidad un modelo holandés, Bill (de *Left 4 Dead*) un surfista profesional, el Dr. Kleiner de *Half Life* un tío dentro de un ascensor y *Dragon Age* está lleno de compradores canadienses.

Hace cuatro años, en uno de esos días fríos de principios de febrero, una multitud de personas hacían cola cerca de una tienda de deportes en Canadá. Una vez que alcanzaban la cabeza de la cola, les hacían una fotografía y se quedaban con sus datos personales. Unos meses después algunos recibieron una llamada y cuatro años más tarde estaban en una pantalla dentro del stand que EA tenía en el E3. Pero no aparecían como compradores canadienses sino como héroes, villanos y soldados en *Dragon Age*, y en un par de años más podrían aparecer como piratas espaciales en *Mass Effect 2*.

Mientras la tecnología de animación continúa evolucionando sin pausa, muchos desarrolladores están descubriendo que la mejor manera de conseguir personajes realistas para sus títulos es basándose en gente real, usando su imagen como modelo base, de la misma manera que se utiliza la captura de movimientos. Se trata de conseguir empatía con el cerebro del

"El proceso es complicado y no todo el mundo consigue llegar a ser una estrella"


Puedes hacerte famoso en un videojuego.



El aprendiz
Juego: *El poder de la fuerza*
Modelo: Samuel Witwer

Más conocido por su papel de Teniente Crashdown en Battlestar Galactica, antes de que se volviese malo y Baltar le disparase por la espalda. Samuel Witwer también apareció en Dexter y Smallville, antes del videojuego.

jugador y también de evitar, a toda cosa, personajes con movimientos robóticos y apariencias sin vida. El proceso no es simple y no todo el mundo consigue convertirse en una estrella.

Después de la sesión de fotos que BioWare preparó en el centro comercial, sólo se volvieron a llamar a aquellos que tenían una expresión llena de intriga y unos hoyuelos sutiles, para posteriormente ser escaneados en 3D en las oficinas de la compañía. Este proceso requiere tomar cientos de fotos de la cara del modelo, desde todos los ángulos, para ser posteriormente procesadas en mallas de vectores, estructuras óseas móviles y demás procesos gráficos complejos.

Al final la gente que había ido a la ciudad para comprarse un par de zapatillas de deporte, quedan inmortalizados como elfos. En muchas ocasiones los creadores no tienen que ir demasiado lejos para encontrar caras interesantes. "Al menos cinco de los prisioneros en Butcher Bay están basados en gente que trabajó en el videojuego" comenta Samuel Ranta-Eskola, productor del reciente *Chronicles of Dark Athena*. "En realidad, la mayoría de la gente de Starbreeze ha firmado un contrato que permite usar su apariencia en un juego.... y muchos esperan que eso ocurra..."

EMILY: NUESTRO FUTURO FACIAL
¿QUÉ ES REAL? ¿CÓMO DEFINIRÍAMOS 'REAL'?



Si quieres saber hasta dónde puede llegar la animación facial, sólo tienes que fijarte en el proyecto más reciente de Image Metrics: Emily Project. En él la cara de una actriz ha sido escaneada y mapeada. Si ponemos las imágenes de la Emily real y el resultado virtual es bastante difícil de distinguir. Para ello se ha usado una versión avanzada de la misma tecnología que se usó en *GTA IV* para capturar expresiones y movimientos. Para verlo vete a *www.image-metrics.com/project/emily-project*. Es sencillamente asombroso.

El casting
Valve es el estudio que ha dado las zancadas más grandes en este campo. Antes de desarrollar *Half Life 2* y sus correspondientes espisodios, Valve -al igual que BioWare- anunció un casting público en un periódico local con el eslogan "Tu cara en un juego". Los diseñadores necesitaban sobre todo varias caras de mujeres para los residentes de Ciudad 17. El reparto principal comprendía actores, modelos, profesores de judo, miembros de familia, un contable que trabajaba en el mismo edificio y con el que los diseñadores compartían ascensor (Dr. Kleiner) e incluso un hombre de la calle que sostenía un cartel de "busco trabajo" y que terminó por convertirse en Eli Vance, el padre de Alyx. Para *Left 4 Dead* la búsqueda fue aún más precisa, con diferentes agencias buscando gente que encajase con los distintos arquetipos pretendidos para el juego. Tanto Louis como Bill se crearon a partir de las caras de modelos masculinos, más acostumbrados a ponerse ropa para

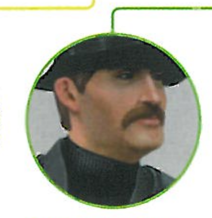
"Valve es el estudio más avanzado en lo que a animación facial se refiere"

BREVE HISTORIA DE CARETOS DIGITALIZADOS

1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001


JOHN ROMERO
El abuelo de los shooters junto a su super-ego, aparece descuartizado en *Doom 2*. Todos queríamos ver esto.


DR DOAK
El diseñador David Doak se une a Pierce Brosnan como cara famosa en el juego de Bond para N64 *Goldeneye*.


JOHN MULLINS
Un hombre real con sed de sangre real, moralidad turbia y bigote de carretera: es John Mullins en *Soldier of Fortune*.



JAMES PLASKITT
El político laborista Warwick y Leamington, aparece en *Operation Flashpoint*.


SAMI JÄRVI
Todos echamos de menos esa versión de *Max Payne* entre la risa y la succión desmesurada de limones.


NEO
¿Te refieres a Willis? Bueno, la estrella hace una aparición bastante violenta en el ya de por sí violento *Postal 2*.

GRITA PARA MI, BABY...
EL BOCAZAS DE GUITAR HERO

Adam Jennings era un actor de profesión originalmente contratado por Neversoft para conseguir unas animaciones más realistas en las caídas de la serie *Tony Hawk*. Cuando buscaban a gente para *Guitar Hero*, se dieron cuenta de que su estructura facial reunía todas las características que buscaban. Hasta el momento ha mimetizado nada menos que 240 canciones en seis lenguajes distintos Incluso tuvo que escuchar -y actuar- todo el nuevo disco de Metallica (Death Magnetic) antes que nadie.

Si no eres tímido puedes ir a un casting

2003	2004	2005	2006	2007	2008

VIN DIESEL
Una versión tridimensional del calvo con más mala leche en *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*.

FRANCESES
Caras, movimientos y voces... todo ello capturado con entusiasmo por David Cage para su *Fahrenheit*.



JASON BRADBURY
El hombre detrás de The Gadget Show aparece como varios personajes en *Assassin's Creed*.

TÚ
Puedes colar tu cara en el multijugador de *Vegas 2* o en *Pro Evo*, pero puede que aparezcas más feo que nunca...

catalogos, Zoe tomó prestada la cara de la actriz Sonja Kinski y Francis de un surfista profesional.

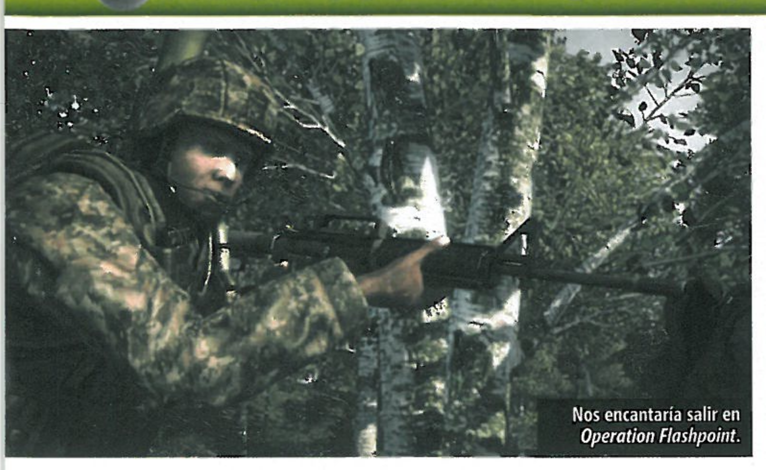
No todas las desarrolladoras lo convierten en un arte tan preciso: "Nuestros diseñadores proporcionan material de referencia para guiar a los artistas a la hora de crear las caras de los personajes, pueden ser actores profesionales o gente de la calle cuya imagen capta el espíritu de un NPC en particular" explica Istvan Pely, director de arte de *Fallout 3*. "Las caras de nuestros personajes fueron creadas usando FaceGen, un sistema que modifica una malla facial dinámicamente para que se parezca a lo que buscamos. Tenemos varias cabezas base: masculina, femenina, vieja y joven. Estas son alteradas en su forma y color dentro del GECK, nuestra herramienta de creación de contenido."

Como muchos jugadores podrán confirmar, *Fallout 3* tiene probablemente la colección más grande de bigotes y barbas vista en un videojuego... "Una de nuestras artistas dedicó su



Sheva
Juego: *Resident Evil 5*
Modelo: Michelle Van Der Water

La actriz australiana Michelle Van Der Water ha aparecido en series como Emergencias, pero su mejor momento está junto a Rutger en la película para tele "Minotauro". Sólo hemos visto el trailer en YouTube pero parece que su papel va de asustarse y chupar de manera sensual la nariz de alguien... No seáis malpensados fans de Sheva.


Nos encantaría salir en *Operation Flashpoint*.

tiempo al arte y ciencia del vello facial y siempre venía con nuevos estilos" explica Istvan, "desarrolló un método para mezclar y encajar partes diferentes de la barba como el bigote, la perilla, las patillas, lo que permitió un excepcional número de variantes. Creo que se convirtió en su cruzada personal."

Exprésate

A menudo las desarrolladoras van cada vez más lejos con el fin de conseguir un aspecto humano en los tics faciales de los personajes así como su comportamiento en el juego. "Las animaciones que podemos ver en los personajes de *Assault on Dark Athena* cuando están diciendo sus diálogos, fueron grabadas al mismo tiempo que la voz." explica Samuel Ranta-Eskola de Starbreeze. "Intentamos obtener una grabación del cuerpo entero, no sólo de la voz. Esto nos permite capturar la actuación al completo, lo que al final se traduce en personajes mucho más creíbles." La empresa más avanzada, en lo que a captura de movimiento facial y animación se refiere, se llama Image Metrics. Han trabajando en títulos como *Gears of War 2* o *Grand Theft Auto IV* y demás títulos punteros, consiguiendo llegar mucho más lejos que la necesidad de pegar bolitas de reconocimiento en la cara de los actores. En su lugar usan una tecnología basada en el vídeo: "Nuestra tecnología analiza el vídeo con la actuación de un actor y enseña a la computadora como la cara se adapta a una serie de movimientos, incluso los más detallados como el de los párpados, la lengua o los labios." explica el director de la compañía, Mike Starkenburg "Lo más interesante es cuando capta actuaciones completas y no sólo los movimientos faciales. La actuación está definida por un director, un actor y una cámara. De esta manera cualquier personaje de *GTA IV*, ya sea Niko, Roman o quien sea, es tan genuino como el actor que primero lo interpretó en la sesión de captura."

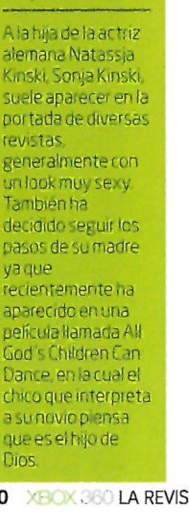
BILL AL HABLA

EL FUMADOR VETERANO DE LEFT 4 DEAD



"Supongo que querían un hombre con facciones fuertes y parece que yo era bueno para el trabajo" responde Bernard Fouquet, un modelo masculino cuya apariencia de surfero ha sido más usada para vender ropa y aftershave que para disparar a cientos de zombies. "El proceso fue toda una experiencia ya que nunca había hecho nada parecido, ni nada que no fuese otra cosa que los anuncios de moda, Es fascinante como consiguen sacar tu personaje a través de las fotografías que toman, pidiéndote hacer varias expresiones para usarlas después en el juego." Pero ¿Será bueno jugando a L4D? "Lo he jugado pero no soy tan bueno como mi sobrino", y comenta que "de momento nadie me ha reconocido pero no descarto que pueda pasar en cualquier momento."

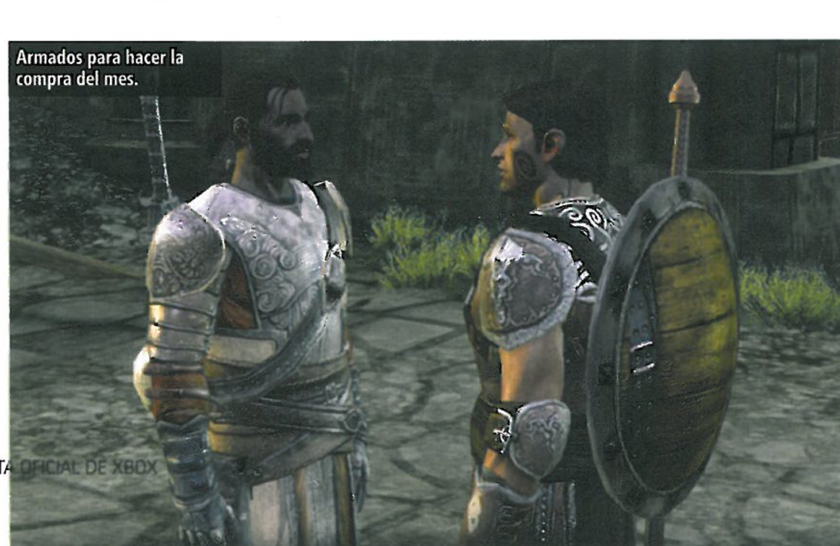




Zoey
Juego: *Left 4 Dead*
Modelo: Sonja Kinski

A la hija de la actriz alemana Natassja Kinski, Sonja Kinski, suele aparecer en la portada de diversas revistas, generalmente con un look muy sexy. También ha decidido seguir los pasos de su madre ya que recientemente ha aparecido en una película llamada All God's Children Can Dance, en la cual el chico que interpreta a su novio piensa que es el hijo de Dios.


GTA IV **Niko resulta tan peculiar en sus expresiones como el actor que grabó sus movimientos.**


Armados para hacer la compra del mes.

SOLO EN XBOX 360

Crackdown 2

Un nuevo viaje al mundo donde matar gente mejora tus habilidades

El Crackdown original es poco conocido, un título que la gente recuerda por incluir la beta de *Halo 3*, aunque después descubriesen que era uno de los mejores mundos abiertos jamás creados. La segunda entrega obtendrá un mejor reconocimiento, eso está claro. *Crackdown 2* nos llevará de vuelta a Pacific City, donde la Agencia continúa pisando fuerte con sus síper-policías genéticamente mejorados.

En esta ocasión será posible jugar el modo campaña de manera cooperativa, permitiendo hasta cuatro jugadores, y todos imaginamos que el doble de jugadores debería significar el doble de masacre y brutalidad policial. Pacific City se muestra mucho más polvorienta que antes, aunque los clásicos edificios como el rascacielos de la Agencia seguirán dominando la ciudad.

Después de eliminar a todos los criminales en el primer juego, las fuerzas de la ley tienen ahora un problema más complicado: Una pandemia mutante está creciendo en los fondos de la ciudad. Aunque aún no hemos podido ver el aspecto que tienen estas criaturas, seguro que son más fuertes que el mejor policía de la Agencia.

Tendrás que trabajar duro y mejorar tus habilidades como equipo para poder eliminar esta lacra que amenaza Pacific City. *Crackdown 2* se ha alejado de su estudio original (Realtime Worlds) que ahora está ocupado con el MMO basado en el crimen, *All Points Bulletin*. Muchos de sus miembros han pasado a la nueva desarrolladora, Ruffian Games, que se encargará del título en Dundee.

Durante el pasado E3 de Los Angeles, la información sobre *Crackdown 2* fue escasa, pero nos las apañamos para descubrir que tendrá una selección de modos multijugador para hasta 16 agentes. También nos gustaría ver la posibilidad de editar a nuestro personaje o de ver mujeres


No será un viaje fácil... Estos tíos son duros de pelar


Parece que ahora habrá muchos más orbes.

CONTRA LA LEY

El trailer del E3 mostraba la búsqueda de Victor Quinn. Los agentes llevaban uniformes similares a los vistos en el primer juego, aunque las caras eran nuevas. Uno de ellos llevaba una máscara especialmente llamativa, como de ski, dejando claro que estos tíos significaban acción. Es difícil ver a los agentes como héroes, especialmente cuando uno de ellos ejecuta a Quinn a sangre fría. Ya habíamos visto su lado más oscuro en *Crackdown*, pero esto parece mucho más extremo.
Con el criminal fuera de juego, hay un ataque inesperado de un mutante del que no se vemos más que su sombra.

En la calle 2010

policías, cosa que no se encontraba en el primer *Crackdown*. No podemos esperar para descubrir como evolucionará la historia ya que al final del título original, descubríamos que la Agencia había estado trabajando junto a los criminales para conseguir la anarquía y una vez que los ciudadanos de Pacific City experimentasen semejante situación, no sería difícil para la Agencia instaurar un control totalitario. Un giro de guión sorprendente y una estrategia malvada por parte de la Agencia. Parece que siempre habrá alguien dispuesto a luchar por desbancarla y nos preguntamos si será algún atrevido genetista o, quizás, un virólogo.


Uno de los primeros avistamientos de un mutante.


Vouyerismo: espiar a esa vecinita ahora es legal.



PREVIEWS

No te pierdas la última hora de los juegos más deseados

CONTENIDOS


A leche limpia las cosas son mucho más espectaculares.


Xavi es clavadito en la nueva entrega del gran FIFA.


El Rey de reyes regresa por la puerta grande con Dirt 2.

» Info

Publica Take Two
Desarrolla 2K Marin
Jugadores 1
Online 2-10

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

MENOS REVOLUCIONES
Los plásmidos del juego para un jugador se han visto suavizados para permitir un juego online fluido. Por ejemplo, el que congela a los enemigos, ahora los hace lentorros.

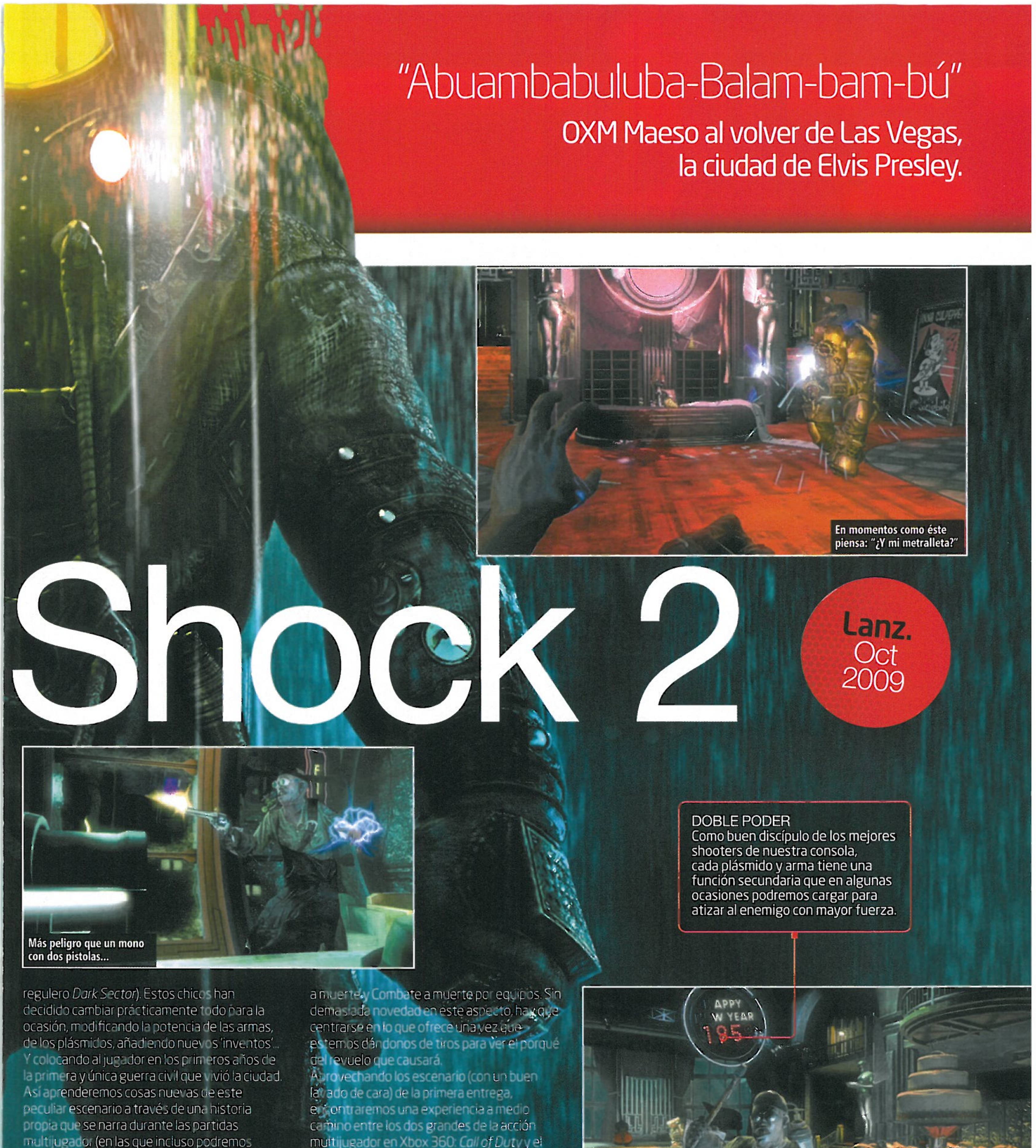
Bio

En el fondo del mar, como en el espacio, nadie oirá tus gritos de dolor...

El fascinante mundo de Rapture va a recibir un nuevo inquilino con *Bioshock 2*. Gracias a esta segunda oportunidad de visitar a la ciudad perdida en el mar vamos a poder descubrir todo lo que pasó tras los eventos que se narraron en la primera entrega, e incluso más.

Y es que, como os comentamos hace poco meses, el modo para un jugador nos pondrá en la piel del primer Big Daddy, 10 años después de *Bioshock*. La sorpresa viene con el modo multijugador, que más allá de aprovechar la historia del juego principal toma una dirección tangencialmente opuesta para ofrecernos un nuevo punto de vista de Rapture.

La primera muestra de esto es que se ha hecho cargo de esta parte de la experiencia de *Bioshock 2* un equipo de desarrollo externo, Digital Extremes (responsables del un tanto



> "Abuambabuluba-Balam-bam-bú"
>
> **OXM Maeso al volver de Las Vegas, la ciudad de Elvis Presley.**

Shock 2

Lanz. Oct 2009

En momentos como éste piensa: "¿Y mi metralleta?"

Más peligro que un mono con dos pistolas...

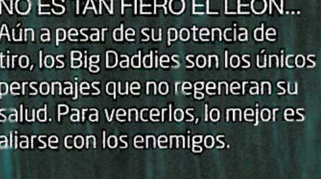
DOBLE PODER
Como buen discípulo de los mejores shooters de nuestra consola, cada plásmido y arma tiene una función secundaria que en algunas ocasiones podremos cargar para atizar al enemigo con mayor fuerza.

regulero *Dark Sector*). Estos chicos han decidido cambiar prácticamente todo para la ocasión, modificando la potencia de las armas, de los plásmidos, añadiendo nuevos 'inventos'... Y colocando al jugador en los primeros años de la primera y única guerra civil que vivió la ciudad. Así aprenderemos cosas nuevas de este peculiar escenario a través de una historia propia que se narra durante las partidas multijugador (en las que incluso podremos encontrar cintas y secretos).
Esta parte del juego contará con tres modos de juego, de los que se han revelado dos: Combate a muerte y Combate a muerte por equipos. Sin demasiada novedad en este aspecto, hay que centrarse en lo que ofrece una vez que estemos dándonos de tiros para ver el porqué del revuelo que causará.
Aprovechando los escenario (con un buen lavado de cara) de la primera entrega, encontraremos una experiencia a medio camino entre los dos grandes de la acción multijugador en Xbox 360: *Call of Duty* y el incombustible *Halo 3*.
Del primero toma prestados un sistema de experiencia que nos irá abriendo ▶▶



"Una refrescante mezcla para este invierno"

nuevas posibilidades conforme juguemos partidas. Son 20 los niveles que podemos ascender y muy podremos resetear la cuenta para volver a empezar para ganar prestigio. La diferencia es que en esta ocasión no sólo conseguimos nuevas armas, sino también plásmidos, potenciadores y habilidades para nuestro personaje. Así se han llegado a crear incluso nuevos plásmidos para la ocasión. Tal es el caso de Dash y Geyser, que nos permiten desplazarnos en horizontal y vertical con mucha mayor rapidez.
La elección de estos poderes antes de cada partida determinará la estrategia que debemos seguir para alzarnos con la victoria. ¿Os suena de algo?



NO ES TAN FIERO EL LEÓN... Aún a pesar de su potencia de tiro, los Big Daddies son los únicos personajes que no regeneran su salud. Para vencerlos, lo mejor es aliarse con los enemigos.

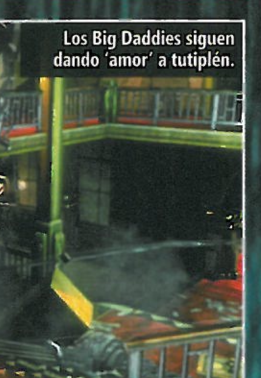


Con un cuchillo poco podremos hacer.

De su otro referente, del juego de Bungie toma en cierta manera su ritmo de juego, el hecho de que se recarguen los escudos tras pasar unos segundos a cubierto o que se puedan encontrar potenciadores diseminados por el mapeado. El más espectacular de todos ellos es el traje de Big Daddy, que nos dará la apariencia y poderes de estos temibles personajes, mientras el resto de jugadores siguen siendo simples soldados en esta batalla campal.
El toque distintivo que introduce es la recolección de ADAM. Este se gana en cada batalla, con las muertes y asistencias que realicemos durante los tiroteos. También se puede conseguir superando pequeñas pruebas dentro de cada escaramuza. "Mata a tantos enemigos cuerpo a cuerpo", "Usa tus plásmidos para..." y muchas más.
Con estos pequeños 'ahorrillos' podremos adquirir nuevas mejoras en el menú multijugador. Este a diferencia de lo que viene siendo habitual, es un mapa jugable que representa el hogar de nuestro personaje en esta parte de *Bioshock 2*, con sus propios secretos y distintas habitaciones. Todo esto va a conseguir crear una experiencia de juego muy interesante (aunque poco novedosa) que hará las delicias de todos aquellos que anhelaban adentrarse en Raptura a darse de tiros con otros jugadores. Todavía quedan muchas sorpresas que desvelar en esta parte del juego, pero muchas más en el modo para un jugador. Esperamos ansiosos poder volver a jugar al que posiblemente sea la mejor 'secuela continuista' del año.

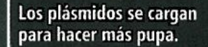
¿UN POCO DE DEJA VU?

Para que el modo multijugador no pierda el estilo característico de la saga se han reciclado mapas de la primera parte. Casi como un remake con nuevos escondites y lucecitas para distraer nuestra atención. Así, visitaremos de nuevo el restaurante Kashmir, el hotel Mercury o el Prometheus. Además tendrán distintas alturas (hasta tres) y muros que se pueden destruir a base de ondanadas de metralla ardiente.



Los Big Daddies siguen dando 'amor' a tutiplén.

Un bonito filtro de luz para morir...



Los plásmidos se cargan para hacer más pupa.

¡SUSCRÍBETE AHORA!

Y DE REGALO ELIGE ENTRE LOS VIDEOJUEGOS

FRACTURE Y SPIDER-MAN PARA X-BOX

12 REVISTAS + DEMOS JUGABLES + VIDEOJUEGO Por sólo 38.75 €

¡AHÓRRATE MÁS DE 45 €!

LLAMA AL
902 11 37 50
Lunes a viernes de 9 a 18h.

revistas@unidadeditorial.es



Promoción válida sólo para nuevas suscripciones y hasta fin de existencias. Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.

» Info

Publica Bandai Namco
Desarrolla Namco
Jugadores 1-2
Online Modo Versus e historia (Scenario)

TIENE PINTA...

- *Imprescindible*
- *o Puedo Esper*
- *Pinto bien*
- *No está mal*
- *ecesita mejorar*

NUEVO MOTOR GRÁFICO
El motor gráfico de la versión para consola incluye novedades que no se vieron en la recreativa. La más importante es la posibilidad de activar un espectacular desenfoque de movimiento en tiempo real.

TEKKEN 6

La saga se estrena en la máquina de Microsoft con la entrega más espectacular y completa

La presencia en el mercado de bombazos como *Street Fighter IV* o *King of Fighters XII* (del que disfrutaremos en poco menos de un mes), evidencia esa resurrección de la lucha 2D que nos prometió Capcom a finales del año pasado. En Xbox Live Arcade ya podemos disfrutar de *Super Street Fighter II Turbo, Marvel Vs Capcom 2, Garou: Mark of the Wolves, King of Fighters '98*... Para completar la regresión a los noventa pero con la tecnología actual, sólo faltaba que Namco diese el gran paso; y aunque todo parecía indicar que dicho paso sería en la misma dirección de siempre (hacia las consolas de Sony), la saga del Torneo del Puño de Hierro se estrena al fin en el hardware de Microsoft con la entrega más espectacular, original y completa de todos los tiempos.

Rompiendo con la tónica que impera últimamente en la política de conversiones a consola, la recreativa de *Tekken* lleva triunfando en los salones (de Japón, claro) desde finales de 2007; hacía años que un título arcade retrasaba tanto su aparición en consola. Y es que tras la aparición de la versión inicial de ***Tekken 6***, sus creadores decidieron darle una nueva vuelta de tuerca, concentrando sus esfuerzos en una versión mejorada del juego, llamada Bloodline Rebellion y que incluía nuevos personajes y mejoras gráficas y jugables. Tras esta actualización, Namco puso manos a la obra en las versiones para consola del juego, que incluirán todas las novedades de la última versión recreativa y muchas más.

Nuevos personajes, nuevos movimientos, un mayor equilibrio entre los diferentes



¿Canguros con guantes de boxeo? Mal rollo...

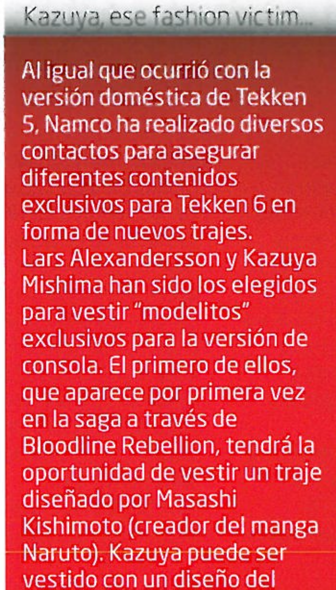


Lars es una mezcla entre Rock Howard y Jin Kazama.



El nuevo modo es un Final Fight en 3D.

luchadores que en el Tekken 6 original... El nuevo motor físico, diseñado desde cero por primera vez en la saga (lo anterior eran evoluciones sobre el del primer Tekken), te permitirá hacer nuevos combos aéreos y "normales", diferenciará más las posibilidades entre personajes (sin mermar las posibilidades de ninguno de ellos) y dejará que las paredes y los suelos se rompan para dar espectáculo y potenciar determinados combos. Y todo esto, sin entrar a valorar las novedades exclusivas para consola...
La más importante, sin ninguna duda, es la inclusión de un nuevo modo de juego, clara evolución del modo *Tekken Force* (estrenado con el *Tekken 3* para PlayStation), que permitirá a dos luchadores enfrentarse a una hueste de enemigos al más puro estilo Final Fight, pero en 3D. Si juegas solo, podrás



NUEVOS TRAJES

Kazuya, ese fashion victim...

Al igual que ocurrió con la versión doméstica de Tekken 5, Namco ha realizado diversos contactos para asegurar diferentes contenidos exclusivos para Tekken 6 en forma de nuevos trajes.
Lars Alexandersson y Kazuya Mishima han sido los elegidos para vestir "modelitos" exclusivos para la versión de consola. El primero de ellos, que aparece por primera vez en la saga a través de Bloodline Rebellion, tendrá la oportunidad de vestir un traje diseñado por Masashi Kishimoto (creador del manga Naruto). Kazuya puede ser vestido con un diseño del grupo mangaka Clamp, que, como curiosidad, diremos que está compuesto únicamente por mujeres.



El diseño de Yoshimitsu es cada vez más delirante.



Alisa es hija del famoso Doctor Boskonovitch.



La versión para consola estará repleta de extras y novedades sorprendentes

hacerlo acompañado con un luchador controlado por la CPU, pero si prefieres disfrutar del mencionado modo 'en compañía', podrás jugar en la misma consola junto a un amigo (seleccionando a cualquiera de los personajes del juego, importante detalle), e incluso participar en partidas a través de Xbox Live. Incluso podrás controlar a un robot gigante y enfrentarte a multitud de enemigos en solitario.

Uno de los elementos que caracterizó a la versión recreativa de ***Tekken 6*** es la personalización de tu jugador; en la versión doméstica podrás intercambiar la puntuación obtenida en cualquiera de los modos por objetos, peinados, trajes o complementos con los que convertir a tu luchador en un personaje único. Con este objetivo, diferentes diseñadores han aportado su granito de arena en la versión doméstica del juego. Por un lado, el grupo mangaka Clamp ha diseñado un traje especial para Kazuya Mishima, mientras que uno de los creadores de Naruto, Masashi Kishimoto, ha hecho lo propio con un traje especial para Lars Alexandersson.

Aún tendremos que esperar hasta octubre para poder disfrutar de uno de los pocos beat'em-up de la temporada capaz de plantarle cara a *Street Fighter IV*, aunque os podemos asegurar que valdrá la pena la espera... Sobre todo si tenemos en cuenta que, casi con total seguridad, Namco Bandai venderá el juego en un pack junto a un mando arcade inalámbrico creado con componentes de primerísima calidad (su productor, Katsuhiro Harada, no pudo asegurarnos si Seimitsu o Sanwa estarían detrás de su fabricación y diseño), capaz de satisfacer a los más puristas (y puretas) reyes de la lucha salidos de los salones recreativos.

Este traje es exclusivo para consola.











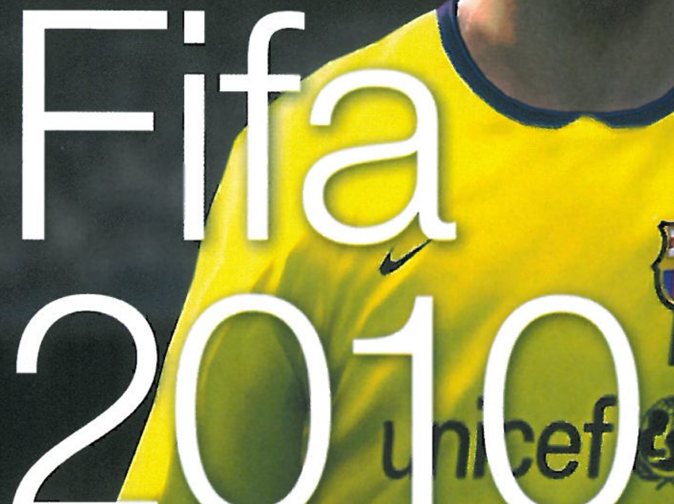
» Info

Publica EA Sports
Desarrolla EA Gmes
Jugadores 1-22
Online 2-16

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesito mejorar

Fifa 2010




Paradón de Cech, que salva al Chelsea.


Estirada inútil del portero.



El clásico de fútbol vuelve como cada año con la intención de seguir creciendo en el mercado español.

En Madrid existen pocos lugares donde se respire más la alta competición que el Palacio de Deportes de la Comunidad. Por ello, los chicos de EA Sports no pudieron elegir mejor ambiente para la presentación de uno de los juegos estrella de la compañía en Europa, *FIFA 10*.

Como acostumbran en EA, el juego se ha mejorado de una manera que parecía imposible, más si cabe tras el éxito que *FIFA 09* tuvo el pasado año, ganándole la partida a sus competidores por decisión unánime. Este esfuerzo por parte de la compañía se entiende aún más teniendo en cuenta los beneficios que le reporta su particular "joya de la corona". Si a esto le unimos el afán de EA Sports porque su saga *FIFA* se haga con el único mercado europeo del que aún no son líderes, el español, la línea marcada se resume en : Mejora constante.

Dentro del abanico de novedades que presenta FIFA 10 respecto a sus antecerores, podemos encontrar de varios tipos. Las mejoras de jugabilidad son una parte crucial del juego. Como cada año, la idea de EA no es otra que hacer que un partido de fútbol de videojuegos y uno real sean lo más parecidos posible. Por ello, entre lo más nuevo que podemos encontrar en cuanto a la jugabilidad está la capacidad de regate de 360º, lo que da un número casi infinito de posibilidades a tus jugadores para realizar las acciones más espectaculares. Se acabó la época en que difícilmente podías irte de un defensor si no era en velocidad. Jugadores actuales como Messi o Iniesta han provocado que el regate vuelva a estar de moda en el fútbol actual. Y FIFA 10 no podía mantenerse al margen de esta tendencia si pretende convertirse en un juego de fútbol actual. Un caso similar es lo que ocurre en cuanto a la ►►

Los grandes jugadores vuelven a tu Xbox 360



Disputarás cada balón a muerte, de verdad.

Remate de cabeza inapelable de Benzema.

Sacarás partido a los libres indirectos.

MODOS DE JUEGO
Como en anteriores ediciones FIFA 10 nos ofrece la posibilidad de jugar partidos rápidos, temporadas y el ingenioso be a pro, que te permitirá seleccionar un solo jugador para convertirlo en el mejor del mundo.

circulación de balón. En esta edición, podremos observar como los jugadores que tu no controlas hacen desmarques y se colocan en los lugares más indicados en cada momento, por lo que se da a entender que se han hecho grandes mejoras en el apartado de la Inteligencia Artificial de los jugadores. Pero cuidado, al igual que ahora tus jugadores se desplazarán mejor sobre el rectángulo de juego, también lo harán los defensas, por lo que tendrás que esforzarte al máximo para conseguir que el balón traspase la portería contraria. Por supuesto, esto también afecta a los porteros, que serán más difíciles de batir.

REALISMO
Si por algo destaca esta versión del simulador de fútbol es por el realismo, tanto en la jugabilidad como en el diseño de los jugadores y estadios. En algunas ocasiones creerás estar viendo un partido en directo por televisión.

Explota la velocidad de Walcott.

Xavi es el jefe del ataque culé, tu le controlarás.

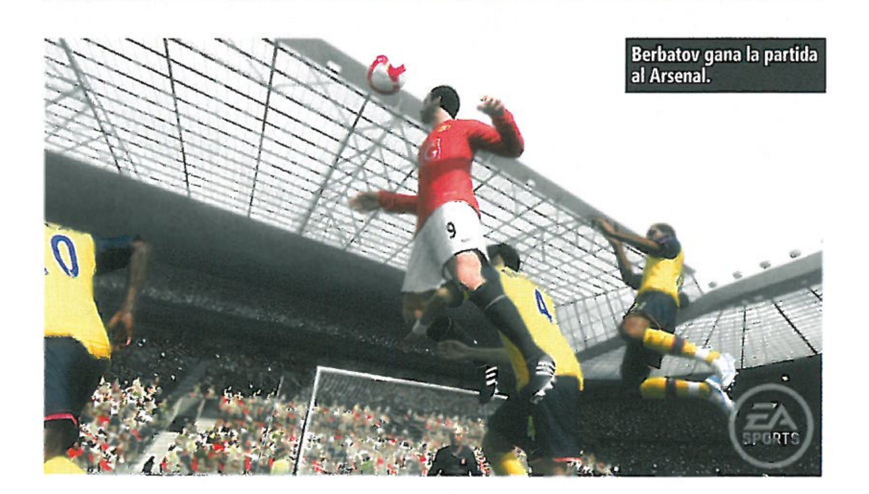
FIFA 10 quiere repetir el éxito del año 2008

jugadas a balón parado. Gracias a esta opción diseñaremos los movimientos más complejos para, una vez guardados, reproducirlos en mitad de los partidos y de esta manera conseguir goles de bellísima factura.

En cuanto al apartado gráfico, la mejora es muy destacable. Los jugadores aparecen cada año más próximos a la realidad debido al exhaustivo estudio al que son sometidos tanto sus facciones como sus gestos más significativos. A su vez, los estadios son autenticos clones a escala de los míticos Santiago Bernabéu, Camp Nou u Old Trafford.

Otra de las sorpresas que nos deparó *FIFA 10* fue que con el juego en un 75% de su desarrollo, ya contaba con algunos de los fichajes del verano, como los de Kaka, Cristiano Ronaldo... También disfrutamos de las novedosas equipaciones que algunos de los equipos vestirán esta campaña y que, en algunos casos aún no se han hecho públicas a través de la prensa por motivos de marketing y derechos de imagen.

En cuanto a los aspectos a mejorar, destacamos que aún sigue siendo complicado marcar libres directos pero eso parece ya un mal endémico. En cualquier caso, da la impresión que ese objetivo de mejora constante que se han propuesto desde EA Sports con *FIFA* va por buen camino. Es muy posible que un año más, se convierta en el simulador de fútbol de referencia del mercado. De momento habrá que esperar.



Berbatov gana la partida al Arsenal.

» Info

Publica Codemasters
Desarrolla Codemasters
Jugadores 1-8
Online Organiza pruebas en el Live

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

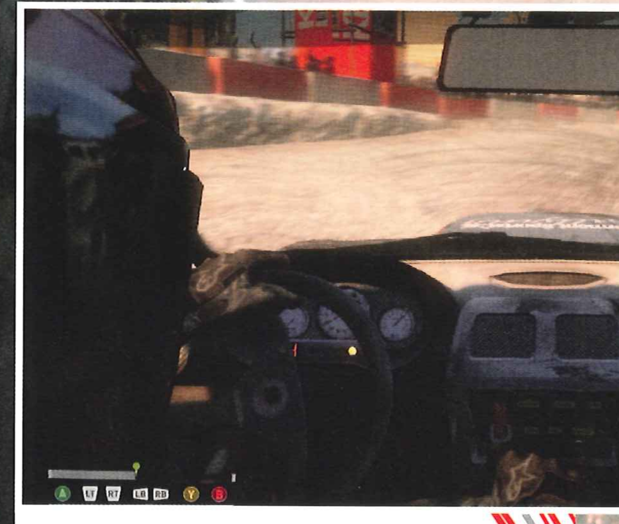
Colin McRae Dirt 2

El rey del rally ha vuelto, más rápido, más impactante y mas sucio que nunca, y lo hace con un puñado de caras nuevas

Los amantes de los juegos de conducción estaban esperando la siguiente entrega de *Colin McRae* como agua de mayo. Una de las franquicias más conocidas y prestigiosas del mundo del motor vuelve a reinventarse, una vez más.

La trágica muerte de Colin McRae no ha afectado a la popularidad de la saga de conducción más famosa de la historia, sino que ha acrecentado su leyenda. En el año 2007 la franquicia que había triunfado desde hacía casi una década pegaba un cambio de rumbo y se inauguraba la 'época *DIRT*', con un juego que abarcaba, además de las pruebas de rally más puro, todas las disciplinas 'sucias' del off-road. El juego fue todo un éxito, pero su lanzamiento coincidió con la inesperada muerte de Colin McRae es un accidente de helicóptero y, claro está, llegó la incertidumbre de la continuidad de la serie de videojuegos. Al final, la gente de Codemasters y la familia del piloto se pusieron de acuerdo en mantener el nombre en la saga que, además de sus éxitos deportivos, hizo famoso al campeón escocés.

Por eso, con el nombre de Colin McRae bien grande (excepto en la versión americana, que no le conocen -me guardo mis calificativos para mí-) y el buen hacer del equipo del Racing Studio de Codemasters, nos llegá en cuestión de un mes la segunda entrega de *DIRT*. El juego es una maravilla gráfica y física, no en vano, este es el primer 'Colin' que utiliza el impresionante motor EGO de Codemasters, ese que aun hoy nos deja helados mientras disfrutamos de *GRID*. ▶▶



KEN BLOCK

UN NUEVO HÉROE AL VOLANTE

Puede que muchos de vosotros no conozcáis a este tipo, pero es una verdadera 'máquina' al volante de su Subaru Impreza S14 Grupo N. Muchos ya lo consideran el sucesor natural de Colin McRae, que se hizo famoso al volante de este coche. Block es campeón de rally en Estados Unidos, además de skaters, snowboarder y fundador de la marca de zapatos y ropa DC Shoes.



El agua y el barro es una constante en el juego.

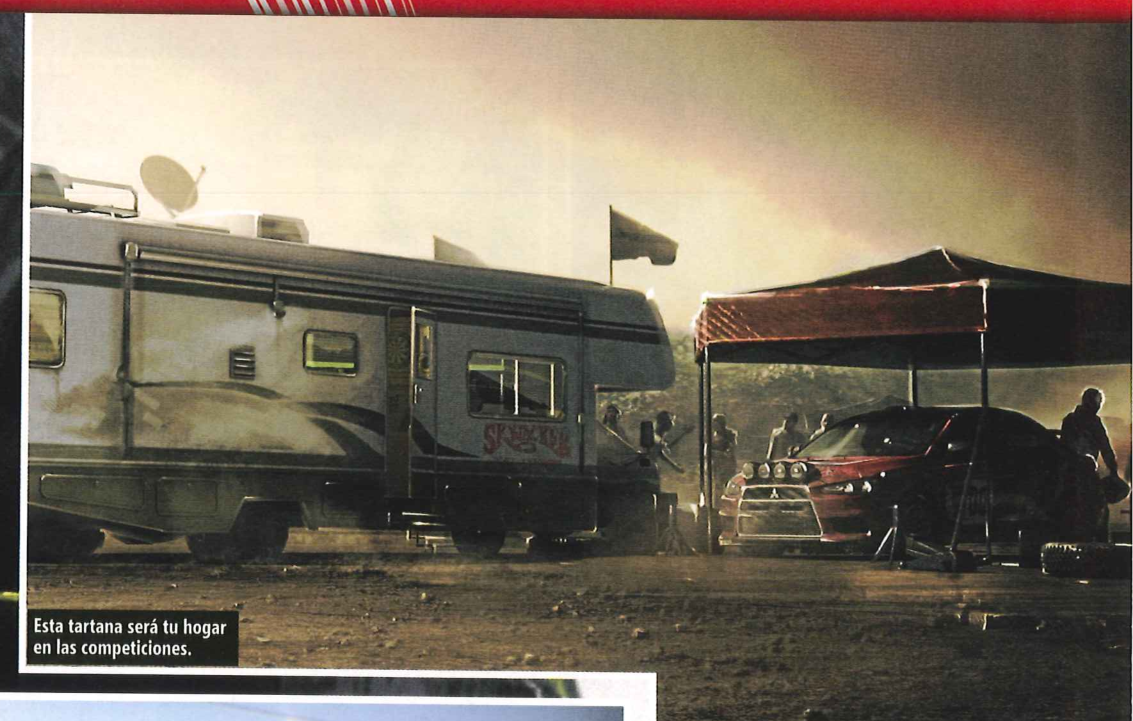
El motor gráfico EGO ha vuelto a conquistarnos.

La vista desde el interior del coche es impresionante.

DIRT 2 es un juego de coches con el espíritu de un título de deporte extremo

El equipo de desarrolla ha querido darle al juego el aspecto y la sensación de estar ante un juego de deporte extremo, tipo *Tony Hawk*, pero sin olvidar el realismo y el regusto de las competiciones de motor más impresionantes del planeta. Así, hay que meterse en la piel de un nuevo piloto que quiere ganarse los garbanzos haciéndose un nombre en las competiciones de motor 'off-road' de cualquier parte del mundo: desde los rallys más clásicos (como el Rally de Croacia) hasta los X-Games de Estados Unidos.

Las pruebas que se van abriendo en el mapa del juego (todo lo controlaremos desde nuestra caravana, con la que viajamos por todo el mundo) han sido inventadas, en su mayoría, por los diseñadores del juego pero, perfectamente, podrían realizarse en la actualidad y están basadas en pruebas comunes de este tipo de competiciones. De este modo, podemos competir con coches de rally en carreras a través de la abandonada estación eléctrica londinense de Battersea, o volar a través del mega estadio, aún en proyecto, LA Stadium de Los Angeles.



Esta tartana será tu hogar en las competiciones.



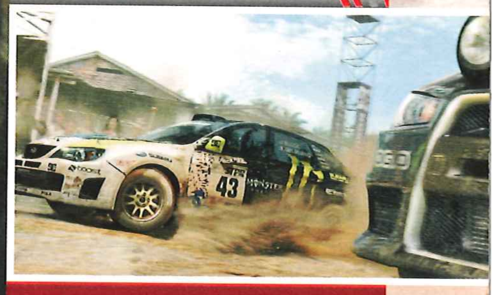
Marruecos, otro escenario donde pisar a fondo.

Todo para crear las pruebas más espectaculares que jamás hayas protagonizado sobre dos ruedas virtuales. Además, el juego tiene un sistema de experiencia de tu personaje que, cada vez que alcance niveles superiores, irá abriendo nuevas pruebas para seguir corriendo, ganando pasta, obteniendo mejores coches. Esto te obliga a correr varias veces en las mismas pruebas, mejorando tu posición y aumentando la dificultad para conseguir los puntos de experiencia necesarios para desbloquear nuevos contenidos y pruebas.

El juego incluye la opción de personalización máxima de cada vehículo, tanto a nivel mecánico (puedes reglar el coche a tu gusto en cada prueba o dejárselo a los ingenieros de forma automática) como a nivel externo: puedes tunear tus coches al máximo utilizando diseños que van desbloqueándose a medida que superas retos y pruebas. Por supuesto, el juego contará con un modo multijugador para disfrutar como loco en Xbox Live.

Otra curiosidad es que en el juego aparecen como asesores y con sus voces algunos de los nuevos talentos de estas disciplinas de motor, como Ken Block, Travis Pastrana o Dave Mirra. Ellos serán tus guías, pero también tus rivales en el juego. Lo mejor es oír los insultos y las bromas que te lanzan en medio de cada carrera.

DALE ONLINE



DIVERSIÓN EN XBOX LIVE

Una de las principales críticas que tuvo la primera entrega de *DIRT* fue su flojo modo online. Ahora, la gente de Codemasters ha decidido dotar a ***DIRT 2*** de un modo de juego a través de Xbox Live que va a ser la envidia del género. Los jugadores van a poder disfrutar de sus propias pruebas, diseñadas hasta el mínimo detalle para ser disfrutadas en la comunidad online.

Además, se habla de una serie de recompensas exclusivas para los más habilidosos en las carreras online.

En la beta de preview que hemos desmenuzado no estaba activo aún este servicio, pero estamos deseando probarlo. Seguro que los usuarisо de Xbox Live están ansiosos por verlo.

» Info

Publica Sega
Desarrolla Platinum Games
Jugadores 1
Online Descargas

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Bayonetta

Al contrario de lo que dicen los viejos cuentos infantiles, no todas las brujas son malvadas...

Los amantes de los juegos de acción están de enhorabuena con la llegada de *Bayonetta*. Lo último en 'yo contra el barrio' con todo el sabor oriental que un maestro del videojuego como Hideki Kamiya puede llegar a ofrecer. Preparémonos para recibir a una nueva estrella del mundo del videojuego: la bruja buena... (casi suena a nombre de serie familiar de sobremesa.)

Ella misma decía en uno de los primeros vídeos que se mostraron sobre el juego que "mi vida no es la más normal del mundo". Y el caso es que tiene razón. Es lo que tiene ser una enviada celestial para salvar el mundo de una invasión de criaturas infernales con la única ayuda de sus poderes mágicos y cuatro pistolas (dos en las manos y otras dos en sus tobillos).

El caso es que se tendrá que ver la caras con mil y un enemigos de todos los tamaños y colores para repartirles medicina de bruja. Más allá de las nuevas tendencias por mezclar géneros en casi cada juego, Platinum Games ha apostado en esta ocasión por un juego clásico, en el que tenemos que avanzar por el escenario mientras propinamos severas palizas a todos aquellos que osen en entrometerse en nuestra misión sagrada.

Como no podía ser de otra forma el catálogo de golpes será de lo más extenso. Aunque Hideki Kamiya ha prometido ofrecer un juego accesible para todo tipo de jugadores, habrá cantidades ingentes de combos que los jugadores empedernidos estarán deseando memorizar para hacer de sus peleas verdaderas obras de arte. Por el momento hemos podido jugar, ver y disfrutar algunos de sus ataques más devastadores. Tal es el caso del 'tiempo bruja', donde la pantalla se vuelve morada y el tiempo se ralentiza para que podamos esquivar a los enemigos mientras reciben lo suyo y lo de sus vecinos a base de puñetazos y similar.

Obviamente, los golpes más potentes son sólo accesibles después de realizar con éxito una cadena de golpes elevada, y son el colofón del espectáculo visual de *Bayonetta*. Y es que si por algo destaca

BAYONETTA

UNA BRUJA SIN ESCOBA

Este peculiar personaje salido de la mente del prolífico Hideki Kamiya se diferencia de sus colegas de profesión basicamente en el género. Por si alguien se había perdido, es mujer. Aunque lo más peculir no es eso, sino el hecho de que realice ataques mágicos con la ayuda de su pelo y que incluso su vestimenta este formada con sus propios cabellos. Al menos su vestido es biodegradable...




¿Los ángeles son los malos de la peli?


El detalle de los enemigos es brutal.

este juego es por ser capaz de mostrar un gran número de enemigos en pantalla con todo tipo de efectos gráficos, elementos destruibles del escenario a unas magníficas 60 imágenes por segundo. Que acaben cumpliendo esta promesa o no será una de las claves del éxito de este juego.

Para los aficionados a la acción, el parecido con una de las anteriores obras de Kamiya, *Devil May Cry*, es más que obvio. De hecho, ni siquiera lo niega el programador, afirmando que pretende alcanzar nueva cotas dentro del mismo género, innovando con la historia y las situaciones, pero manteniendo el mismo tipo de juego que le ha encumbrado como creador de algunas de los mejores sagas de acción de la última década.

De hecho, parece adolecer de algunos de los errores de estos, puesto que seguirá sin ofrecer un modo multijugador, limitando la experiencia de juego a la aventura de esta bruja con gafas en contra de los demonios. Al menos si que se notan ciertos cambios en cuanto a interactividad con los escenarios, permitiendo que utilicemos partes de este como arma para acabar con los enemigos que vayamos encontrando. Podremos por ejemplo encerrar a enemigos en ataúdes, atravesarlos con pinchos o quemarlos con el fuego .

En resumidas cuentas, posiblemente *Bayonetta* no suponga ninguna revolución para los jugadores empedernidos, pero eso no va a quitar que nos encontremos con una de las aventuras de acción más interesantes de estas navidades. O no.

H. KAMIYA

DEL CREADOR DE...

Hideki Kamiya es uno de eso nombres que deberían sonarles a todos los aficionados a los buenos juegos. Es el responsable de Bayonetta, pero debería ser recordado como la mente detrás de bombazos de Capcom como *Devil May Cry, Resident Evil 2* o *Viewtiful Joe*.

Tras el cierre de su estudio en la compañía japonesa, fichó a unos cuantos de su ex-empleados y se alió con otros ilustres del videojuegos nipón como Shinji Mikami y Atshushi Inaba para crear una nueva empresa independiente. Esta es Platinum Games, y *Bayonetta* va a ser el primer fruto de este estudio que llegue a las consolas de nueva generación. Con ese historial no podemos quitarle ojo...



Combos interminables y grandes magias con sabor a clásico


Podría ser más feo, pero no más grande.


Un taconeado nunca fue tan peligroso.



» Info

Publica Sega
Desarrolla Sumo Digital
Jugadores 1-8
Online Locas carreras como tú quieras

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

SONIC & SEGA All-Stars Racing

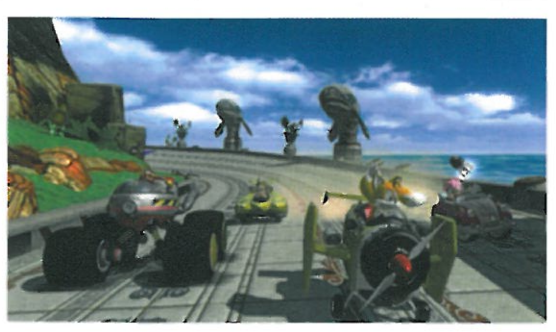
El erizo azul y sus amigos se van a pasar un día en las carreras

Aunque Sonic es ya todo un veterano en el mundo de los videojuegos, siempre está dispuesto a probar cosas nuevas (y no tan nuevas) para que sus fans no se olviden de él y sus azules púas.

En esta ocasión traslada su velocidad endiablada a trepidantes circuitos basados en sagas clásicas de Sega, mientras él y sus amigos echan unas carreras montados en todo tipo de vehículos. Como en los típicos juegos de carreras con mascotas, los protagonistas tendrán que luchar por la primera posición mientras esquivan los ataques de sus inmediatos perseguidores. La seña de identidad distintiva son los ataques personalizados de cada personaje. Por ejemplo Sonic se transformará en Super Sonic o AiAi (el mono de *Monkey Ball*) cambiará sus ruedas por grandes bolas para ir más rápido y aplastar a sus rivales.

Se trata de casi una traslación directa de la fórmula de *Sega Super Star Tennis* al terreno de los mini coches. Un juego para jugar en compañía de toda la familia (hasta cuatro jugadores a pantalla partida y ocho a través de Xbox Live) en el que podremos disfrutar de todos los grandes personajes de Sega en los mejores escenarios de sus viejos juegos.

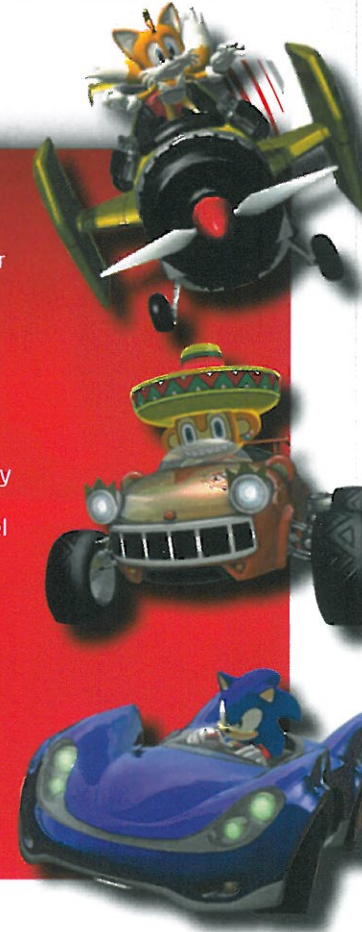
Puede que no sea una revolución, pero seguro que va a poder hacernos pasar un muy buen rato de carreras y buen humor cuando llegue, durante la primera mitad del año que viene.



CLÁSICOS

A lo loco...

Durante el pasado E3 se confirmó alcanzaría la veintena de personajes diferentes. Por desgracia, por el momento tan sólo se han confirmado ocho, con gran protagonismo de la saga del erizo azul.
De esta manera Sonic, Tails, Robotnik,Shadow el erizo y Amy harán acto de aparición con sus respectivos ataques y vehículos personalizados.
También sabemos que AiAi, el simpático mono de la saga *Monkey Ball* y Amigo, protagonista del marchoso *Samba de Amigo*, también harán sus pinitos como conductores.
El resto de estrellas que harán acto de aparición es una incógnita, pero veremos a personajes de *Jet Set Radio, Virtua Fighter* y *House of the Dead.*





La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

Contents



IL2 Sturmovik

Detalles

En la calle **4 SEP**

Edita: Digital Bros
Des: Gaijin
Jugadores: 1
Online: 1-4
A tu manera: Juega misiones individuales.

La Segunda Guerra Mundial se libra en el aire


AUTOR: Julio del Olmo

La II Guerra Mundial es uno de los acontecimientos históricos que perdurarán para siempre en los libros de texto. Gracias a los chicos de Gaijin podremos adentrarnos en el conflicto desde un punto de vista directo gracias a su último lanzamiento, *IL 2 Sturmovik- Birds of Prey.*

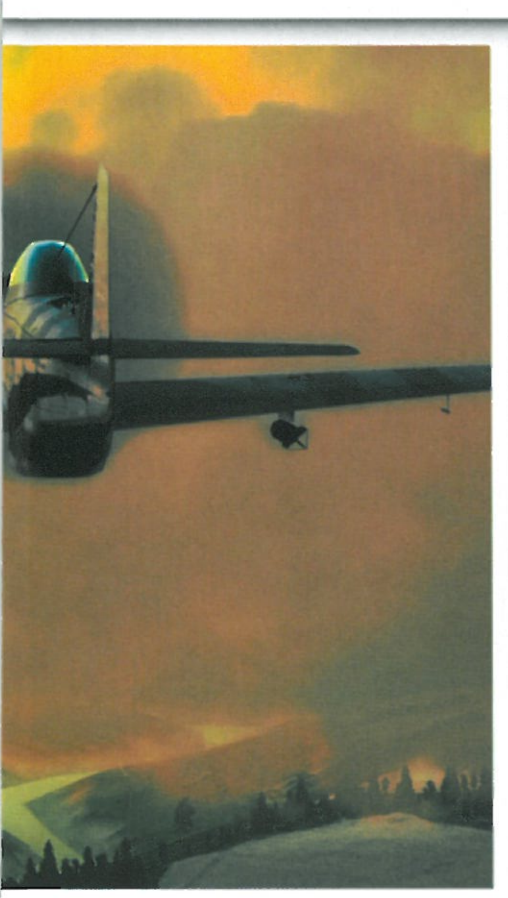
En primer lugar, decir que las personas que busquen un juego de aviones al uso se han equivocado. En ***IL 2 Sturmovik- Birds of Prey*** no encontrarán los últimos modelos de aviación militar. Más bien, todo lo contrario. La historia nos sitúa en plena Guerra Mundial. Las potencias del Eje se hacen cada vez más fuertes y van ganando terreno. Una de las pocas esperanzas con las que cuentan los Aliados reside en el combate aéreo para debilitar a sus enemigos. Es ahí donde entramos nosotros. ***IL 2 Sturmovik*** nos convierte en pilotos del bando Aliado que deberán conseguir superar una serie de misiones, en torno a 50, con la única intención de acabar con el régimen NAZI. Estas misiones nos llevarán por diversos lugares del globo, como Stalingrado o Berlín, para hacer frente a los ataques de las potencias enemigas. Nuestros aviones de combate serán quizás lo

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un juego de lucha aérea ambientado en los años 40.	Hawx, aunque con una estética muy distinta.	Al que le gusten los aviones genial pero gusta a todos.

"¿Cómo, que puedo hacer estallar una bomba nuclear? Éste es mi juego"

Xcast, antes de enterarse de que el artefacto no estaba en la redacción.




Las diferentes vistas del juego, muy curradas.


El modo de juego es parecido al HAWX.


Un juego a tener muy en cuenta si te van los aviones.

mejor del juego. Réplicas casi exactas de los aparatos con los que se desarrollaron las más cruentas batallas estarán a nuestra disposición para llevarlos hasta el límite. Entre estos aviones, casi de colección, encontraremos el que da nombre a la saga, el famoso IL 2 Sturmovik soviético.

En cuanto al pilotaje, este título se lleva la palma. A diferencia de otros juegos de aviones en que conseguir no estrellarte era prácticamente una misión imposible, IL 2 nos muestra unos controles sencillos e intuitivos, que tu mismo podrás ir complicando según tu destreza a los mandos vaya en aumento. Por ello, el juego ofrece la posibilidad de elegir tu nivel como piloto, pasando de novato (nivel Arcade) hasta experto (nivel Simulador). Esta posibilidad convierte a esta entrega en un juego para todo tipo de jugadores y, lo que es mejor, aportará a cada cuál lo que busca en un título de aviación. Si a todo esto le unimos la posibilidad de juego online, ganará muchos enteros. Con este modo podrás combatir junto a tus amigos para, ayudado por ellos, acabar con las fuerzas del III Reich.

Sin embargo, no te lleves a engaño. Si te consideras un buen piloto militar, ellos no lo son menos. En diversas ocasiones te verás persiguiendo a algunos aviones enemigos durante mucho minutos hasta poder derribarlos, lo que habla estupendamente de la I.A. que ha plasmado Gaijin en los adversarios. Las posibilidades de los aviones son increíbles y la adicción que te producirá este juego no la esperas. Bienvenido a la II Guerra Mundial.

AVIONES



Acostumbrados como estamos a pilotar aviones militares ultramodernos en nuestra Xbox 360, este juego nos producirá una cierta extrañeza al principio. Las velocidades que alcanzamos no serán muy altas y el armamento es de todo menos preciso. Sin embargo, ahí reside su encanto. Si en los años 40 hubieran existido los aviones que existen en la actualidad el conflicto se habría reducido en el tiempo probablemente. Por ello, de nada hubiera servido que *IL 2 Sturmovik* nos presentara aviones con todos los lujos. Por el contrario, nos encontramos con aparatos clásicos pero infalibles, que deberemos llevar al máximo para vencer a nuestros enemigos.





Detalles

Edita: Activision
Des: Luxoflux
Jugadores: 1-4
Online: 1-4
A tu manera: Poco más que elegir robot

MÁS en **xbox.com**

Transformers

AUTOR: Julio del Olmo

Autobots y Decepticons vuelven a liarse a golpes en la gran pantalla

Michael Bay se encargó de resucitar a los míticos Transformers hace un par de años, recaudando lo que no está escrito en los cines de todo el mundo. Ahora se estrena la segunda película para llevarse el pastel de la paupérrima taquilla veraniega, y el videojuego oficial llega de la mano.

Debemos reconocer que estábamos un poco asustados cuando decidimos jugar a *Transformers 2*, ya que la primera entrega no se convirtió en nuestro juego de cabecera, por así decirlo. Sin embargo, parece que este miedo a la decepción ha dado un giro sorprendente.

Sin duda, no es el juego del año pero mejora mucho a su

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Otro juego de acción con robots gigantes.	Al primero, pero mejor, con aire Gunstar Heroes.	Fans de la película que la quieran vivir en sus carnes.

Transformers: La venganza de los caídos



hermano mayor. La historia nos va llevando por distintos lugares del globo, Shanghay o el Cairo entre otros, realizando misiones donde el principal objetivo es acabar con los malvados Decepticons. Además, encontraremos algunos de los enemigos más grandes, en tamaño, de toda la historia de los videojuegos.

La jugabilidad es más directa y rápida que en la anterior entrega, lo que hace que los movimientos de los Autobots sean mucho más propios de una batalla, aunque algunos se deberían depurar un poco más. En cualquier caso, es un juego de acción entretenido, más allá de que seas seguidor de Transformers o no. Eso sí, estamos muy decepcionados con que no aparezca Megan Fox, que conste en acta.

AUTOBOTS



Los Autobots son los robots que están ayudando a los humanos en su cruenta guerra contra los Decepticons. Una raza pacífica que intenta evitar los daños colaterales en los enfrentamientos. Estos organismos robóticos de Cybertron están encabezados por su líder, Optimus Prime. Algunos de los compañeros de aventuras de Prime son Ratchet, Ironhide, Bumblebee o Sideswipe.
Todos estos robots tienen la capacidad de transformarse en vehículos para moverse con mayor velocidad. Algunos de los coches en que se convierten son vehículos tan famosos como el Peterbilt truck, Hummer H2, GMC Topckick, Camaro Classic o Chevrolet Corvette StinGray Concept. Grandes máquinas para grandes robots.



XBOX 360 VEREDICTO

- Mejora general respecto al primero
- Movimientos más rápidos
- Transformaciones en tiempo real
- Buena adaptación de la película
- Escasas opciones multijugador

PUNTUACIÓN
Mejora importante respecto al primero



Detalles

En la calle 2 JUL

Edita: EA
Des: EA Sports
Jugadores: 1-4
Online: 1-4
A tu manera: Personaliza tu golfista

Tiger Woods PGA Tour 10

En busca del hoyo uno de la mano de Tiger Woods



Desde el año 2000 contamos por estas fechas con un título de golf de forma periódica que ya ha conseguido convertirse en un clásico en nuestras estanterías y en las de las tiendas. Tiger Woods, el mejor golfista de todos los tiempos, es quien da nombre a este juego desde sus comienzos. ***Tiger Woods PGA Tour 10*** ha mejorado mucho respecto a sus predecesores según sus propios desarrolladores. Tras algunas horas de juego les damos la razón, aunque a medias.

Es cierto que el juego ha ganado bastante en el apartado gráfico. Las texturas y los movimientos faciales de los jugadores están mucho más logrados que en entragas anteriores. Además, los campos están cuidados al más mínimo detalle. Sin embargo, se pueden apreciar algunos fallos también en este apartado, sobre todo en lo que respecta a las cámaras del juego. En varias ocasiones no podrás seguir correctamente el vuelo de la bola, llevándose la palma los momentos en los que se mete en zonas de árboles. En esos casos desaparece por completo, ya que la cámara cambia instantáneamente a una que no te muestra la acción. Esto, unido a pequeños fallos en los movimientos, son lo más destacado en cuanto a los errores que el título nos presenta.
En lo que respecta a la jugabilidad del mismo, sin duda han dado un salto de calidad los chicos de EA. Los controles son



mucho más sencillos e intuitivos que en los anteriores, por lo que no nos frustraremos con el mando en las manos al no ser capaces de enlazar dos golpes decentes. Deberás tener en cuenta los desniveles del terreno, así como el posible viento que se levante en el campo sin previo aviso. Para ello, deberás tener un pulso de hierro, ya que la más mínima desviación en tu joystick puede suponer alejarte muchos metros de tu objetivo, si no caer al agua o en la arena.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un juego de golf con bastante historia.

Se parece a...
Las anteriores ediciones del mismo.

¿Para quién?
Amantes del golf, sobretodo fans de Tiger Woods.


Los campos son muy ricos en detalles.

¿Sabías que?

DÉCIMA EDICIÓN

Nos encontramos en el décimo aniversario del juego de golf por excelencia y cada entrega es mejor que la anterior. Nuestra más sincera enhorabuena. Es difícil sacar diez juegos de un deporte como el golf.


Lo pasarás mal si entras en la arena.

Por otro lado, al tratarse del juego oficial de la PGA, podremos contar con algunos de los golfistas más conocidos y prestigiosos del momento y dispondremos de un buen número de campos de juego reales.
Además del modo carrera, el título nos ofrece una serie de mini juegos con los que podremos probar nuestra destreza con los palos, a la par que practicar nuestros golpes, lo que completa al ya mencionado modo carrera o al partido rápido. La posibilidad de jugar online también incrementa mucho las prestaciones de un juego que, no por verlo todos los años ha perdido su valor, sino todo lo contrario. Esto sin duda se debe a las mejoras constantes que sufre cada edición y que esperamos que no cesen en las próximas. Seguro que los amantes del golf nos apoyan en este deseo. Agarra tus palos y sal a dar lo mejor de ti con Tiger Woods.

No falles los golpes más fáciles



Disfruta del golf como nunca antes.

XBOX LIVE

Podrás conseguir mini juegos y competir contra otros fans del golf de la red. Uno de los puntos fuertes.

MODOS

Cuando ya te hayas hecho al juego con los partidos rápidos y hayas probado a todos los jugadores disponibles tendrás otros modos de juego con los que seguir disfrutando del apasionante mundo del golf.
Podrás jugar torneos personalizados, así como el indispensable modo carrera, en el que tu máximo objetivo no será otro que convertirte en el mejor golfista del año.
Como novedad en esta nueva edición del simulador de golf de EA, contarás con un buen número de mini juegos que dan un aspecto diferente al título y te ayudarás a mejorar tu destreza con los palos.
Tendrás un sinfín de modos para sentirte un golfista profesional y no aburrirte en ningún momento.
La única pega es que no podemos ofrecerte el moreno que estos torneos aporta a los golfistas, ¿quizás para el próximo título de la saga?





XBOX 360 VEREDICTO

- Multitud de modos de juego.
- Controles muy intuitivos.
- Muchos jugadores disponibles.
- Juego online.
- Las cámaras son muy mejorables.

PUNTUACIÓN 7,7

Par del campo con esta puntuación.

»Detalles

Edita: ElectroniC Arts
Des: DICE
Jugadores: 1
Online: 2-24
A tu manera: elige clase y a disparar

MÁS en xbox.com

En la calle **YA DISP**

Battlefield 1943



AUTOR: José Mª Vázquez

La contienda entre japos y yankees sigue más viva que nunca. ¡¡¡Banzai!!!

No hace mucho pudimos disfrutar de *Bad Company*, el primer gran éxito de la saga Battlefield en el mundo de las consolas. Un gran título de acción, pero nos quedamos con ganas de rememorar un pasado donde todo era más fácil y sencillo. En aquel título te sentabas frente a la pantalla, cogías el mando y empezabas a disparar a diestro y siniestro a todo lo que se moviera. Pues 'voilà', nuestras ansias serán colmadas con ***1943***, un nuevo juego de acción bélica exclusivamente multijugador y distribuido a través de Xbox Live.

En él podremos recrear las batallas vividas en la II Guerra Mundial entre japoneses y americanos a lo largo de tan sólo 3 mapas: Wake Island, Guadalcanal e Iwo Jima.
Sólo existe una modalidad de juego: Conquista. En ella hasta 24 jugadores se enfrentarán por hacerse con los 5 puntos de control del enemigo (banderas) dispersos por el mapa. Para ello podremos hacer uso de cualquier vehículo que nos encontremos (jeeps, tanques, aviones, embarcaciones, etc...), así como de cualquier arma de la que dispongamos.
Ya tengas los ojos rasgados o te molen las hamburguesas, podrás escoger entre 3

Gato con guantes no caza ratones.

Un shooter bélico para disfrutar durante el verano

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un shooter multijugador descargable.

Se parece a...
Battlefield 1942 y BTF Bad Company.

¿Para quién?
Los que quieren dar disparon a jugadores reales.



Destruye todos los edificios.





Mejor no cruzarte con los tanques..

tipos de personajes: Infantería, especialista en ataques a larga distancia y el cuerpo a cuerpo; Fusilero, su fuerte son los disparos a corta distancia y el lanzacohetes; y el Explorador, un crack con el rifle francotirador. Tendrás que tirar de táctica y estrategia, así como de cierto entendimiento entre los miembros de tu grupo para conquistar y defender las banderas antes que el enemigo. Por munición no va a ser, ya que es infinita, lo cual no quiere decir que no tengas que recargar tus armas. Pero esto es poco más o menos lo que siempre ha sido esta saga, por lo que no va a pillar por sorpresa (ni a decepcionar) a sus aficionados.

Lo que tampoco falla son los apartados gráfico y sonoro. El primero bebe directamente de la fuente de *Bad Company*, el segundo utiliza melodías orquestadas con un gusto exquisito. Entre ambas ponen los cimientos para este nuevo techo técnico en los juegos descargables de Xbox Live Arcade de ahora en adelante.
Puede que por el momento su propuesta se quede algo corta en cuanto a opciones, pero estamos seguros que se añadirá contenido descargable. Además teniendo en cuenta que al cambio, cuesta unos 15 euros, es un título a tener muy en cuenta en estas largas tardes de veranos que se avecinan.



TIERRA, MAR Y AIRE

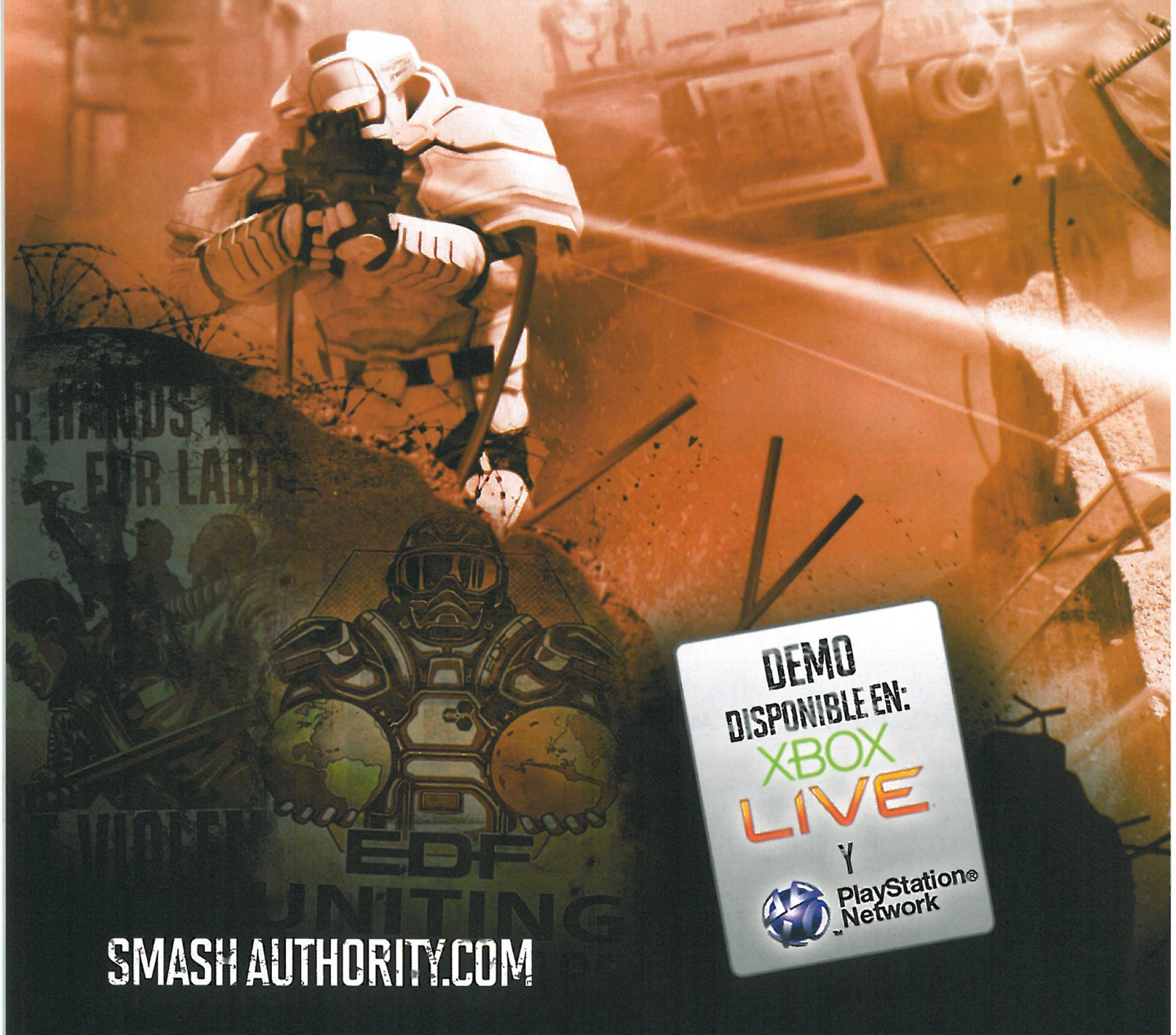


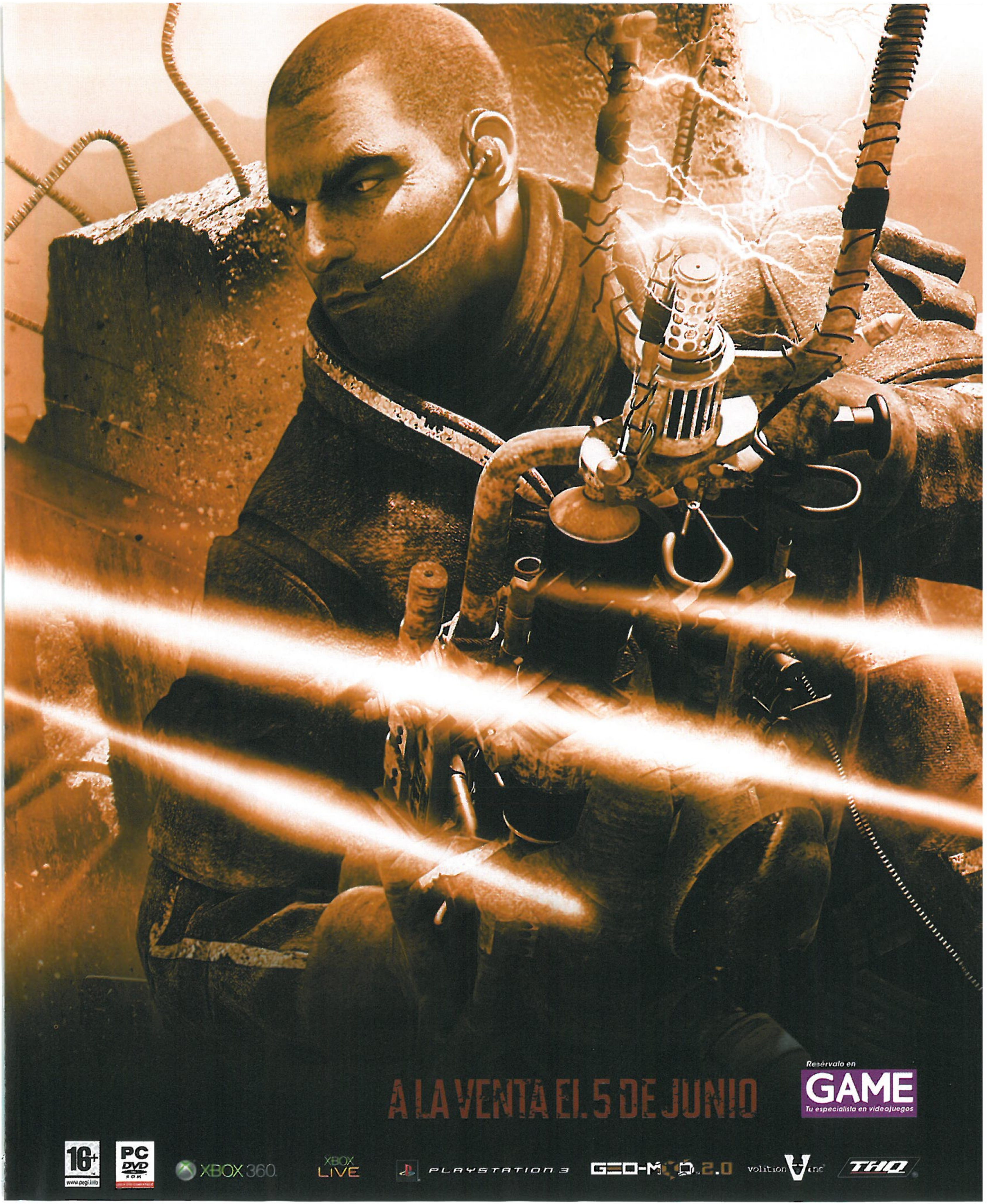
MUCHO MÁS QUE CAMINAR PEGANDO TIROS
Al igual que ocurría en Bad Company, en Battlefield 1943 podremos crear nuestras propias partidas e invitar a 4 amigos que combatan a tu lado en el campo de batalla. Formando un batallón en el que unicamente oiremos a los miembros del grupo aún a pesar de que la batalla esté llena de soldados.

Pero esto no es obligatorio, si lo que queremos en cambio es ir directamente al lío, lo mejor será unirse a una partida rápida y en cuestión de segundos estaremos en medio de la acción. Una vez en el campo de batalla no se puedeolvidar que tenemos a nuestra disposición numerosos vehículos que nos facilitarán la tarea de llegar más rápido a los puntos de control y de acabar cuanto antes con tu enemigo. Tampoco podremos olvidarnos de las armas fijas...¡Que haríamos nosotros sin ellas!



RED FACTION®
GUERRILLA™





A LA VENTA EL 5 DE JUNIO
Resérvalo en
GAME
Tu especialista en videojuegos
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
GEO-MOD 2.0
volition inc
THQ

»Detalles

En la calle 17 JUL

Edita: THQ
Des: Asobo Studio
Jugadores: 1-4
Online: 1-4
A tu manera: Juega en modo cooperativo.

UP!

Lo último de Pixar llega a la gran pantalla y a las consolas

AUTOR: Julio del Olmo



Los estrenos de películas de Disney Pixar se han convertido en sinónimo de éxito en los últimos años. Gracias al tirón de los filmes, el mundo de los videojuegos ha salido beneficiado con juegos que se han convertido en éxitos de ventas. Los ejemplos más significativos los encontramos en títulos de películas como Cars, Los Increíbles, Toy Story,... Toda una colección de dibujos Pixar llevados a las consolas con un único objetivo, entretenernos y vender muchos.

UP es el último largometraje de animación que ha sido llevado a los videojuegos. Esta historia nos pone en la piel de sus entrañables personajes: Carl, un ex vendedor de globos de 78 años y Russell, un explorador de 8. Mientras Carl cumple su sueño de atar globos a su casa para que así vaya por los aires rumbo a América del Sur, se cruza en el camino de Russell, un inquieto niño de ocho años con percha de boyscout. Esta extraña pareja es la protagonista de este juego. Juntos vivirán un montón de aventuras a lo largo de todo el continente americano, que tu podrás disfrutar si no buscas en el juego el título del año.

Saltar de roca a roca, colgarse de lianas, empujar piedras y otras muchas cosas para salir airoso de la selva junto a Russell.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? El juego de la nueva película de Disney Pixar.

Se parece a... Banjo-Tooie pero con otro aspecto gráfico.

¿Para quién? Sobre todo para niños. Te gustará si te gusta la peli.



Animales de todo tipo se cruzarán en nuestro camino



Al tratarse de un título destinado para niños es bastante sencillo. Los controles se manejan a la perfección en cuanto hayas jugado diez minutos. A esto también ayuda el hecho de que muchas de las acciones que se pueden realizar a lo largo de los escenarios son bastante parecidas. Su principal problema es ese, que es algo repetitivo en ocasiones, aunque esta deficiencia se puede solucionar jugando en el modo cooperativo con algún amigo. En cualquier caso , si no cuentas con nadie con quien jugar en modo cooperativo, tu mismo podrás controlar a los dos personajes, saltando de uno a otro en cada momento necesario. Estos cambios se harán en función de las habilidades propias de cada personaje y de los utensilios que tienen, Carl su bastón y Russell su mochila. La calidad gráfica del juego es otro de los puntos flacos. Se esperaba mucho más en cuanto a la calidad de imagen de los personajes y en la riqueza de detalles de los escenarios. Carl y Russell no aparecen de una manera tan nítida como se podía esperar para 360 y los escenarios son pequeños y algo sencillos .

Lo que sí es cierto es que los personajes , por sí mismos son una pasada. La imaginación para crear este tipo de protagonistas es única y si está a la altura de lo que Pixar puede ofrecer. La historia, además está muy bien adaptada del guión original de la película.

No será el juego de tu vida pero te entretendrá un buen rato. Si no le pides más de lo que tiene y teniendo en cuenta que a los niños les va a encantar jugar con sus personajes favoritos de la gran pantalla. Se podría decir que es un juego aceptable. Sin embargo, podría haberse logrado algo mucho más completo con algo más de trabajo. Imaginación sobra en esta compañía, así que ha sido una lástima no verla reflejada como lo han hecho en otros juegos anteriores. Disfruta una vez más de los dibujos Pixar.

Pese a su aspecto, Carl es mucho más habilidoso de lo que te esperas





XBOX 360 VEREDICTO

- Personajes Pixar, todo dicho.
- Bien adaptado de la peli.
- Mejora con el modo cooperativo.
- Calidad gráfica floja.
- Un poco repetitivo en ocasiones.

PUNTUACIÓN
Nuevos personajes Pixar en tu consola.
7,0



10 COSAS QUE DEBES PROBAR EN RED FACTION GUERRILLA

La vida en Marte nunca fue tan divertida.

El mundo abierto de *Red Faction Guerrilla* no está tan detallado como en *Saints Row 2* o *GTAIV*, pero aún así hay un montón de actividades que completar. Este mes te proponemos diez formas de amenizar tu estancia en el planeta rojo.

1 ENCUENTRA EL VEHÍCULO DEL OPPORTUNITY

Uno de los extras más divertidos es encontrar este vehículo en los confines más lejanos de las badlands. El Opportunity aterrizó en Marte en 2004 y curiosamente allí sigue en 2120. Está justo detrás de una veta de mineral, ligeramente al sudoeste del refugio de las badlands.

2 DESCUBRE EL LEGADO DE PARKER

Guerrilla está repleto de referencias veladas al original de PS2. La ciudad desde la que partes se llama 'Después de Parker', el héroe de la primera parte. Si escuchas las conversaciones en la capital EOS, oirás a un 'loco' que cuenta a gritos la historia de las dos primeras aventuras. ¿Será el propio Parker?

3 CREA UNA SUPERGRANADA

Las minas a control remoto pueden hacer mucho más que destruir edificios. Prueba a pegar unas cuantas a uno de esos pequeños barriles azules explosivos. Levántalo sobre tus hombros para arrojarlo sobre ese puñado de enemigos confiados. Ni en San Juan se tiran petardos semejantes.

4 DESTRUYE EL PUENTE DE LAS BADLANDS

La primera vez que te des de bruces con ese gigantesco puente escucharás un mensaje de radio que te informará de la existencia de cargas de proximidad para derribarlo. Sin embargo, todo lo que necesitas es un par de misiles extra y un poco de paciencia. Dale caña.



Los expertos cuentan...



MACHIMINA
Montando películas con una Xbox 360.



FAR CRY 2
Analizamos el nuevo Modo Hardcore de este juegazo.

5 VISITA LAS MOHOLE

Las Mohole, que está al sur de las badlands, es una referencia a la Trilogía Marciana, serie de novelas de ciencia ficción de Kim Stanley Robinson. Moholes eran minas de profundidad al corazón del planeta para liberar su energía termal, convirtiéndolo en una segunda tierra. Cuidado, no caigas en ellas.

6 ENCUENTRA LOS ESQUELETOS ARDIENTES

Los esqueletos de fuego son antiguos empleados de la Corporación Ultor que no estaban de acuerdo con sus condiciones laborales. Hay 36 y cada uno lleva una grabación de audio de los días en que Ultor tenía bajo su control las operaciones mineras del planeta.

> "Encuentra el M.O.A.B y convierte tu vehículo en una mini bomba atómica"

7 EL MARTILLO AVESTRUZ

¿Qué clase de enfermo puede colocar un avestruz como arma para resolver combates cuerpo a cuerpo? La respuesta está en las mentes de Volition y de su idea de pedir por Internet las armas más disparatadas y ridículas. Allí surgieron algunas brillantes, como este martillo-avestruz.

8 ENCUENTRA EL M.O.A.B.

Tu recompensa por recolectar los tres primeros esqueletos es una bomba poderosa llamada el M.O.A.B. Para equiparte con ella tienes que encontrar un vehículo y conducir hasta la posición marcada en el mapa. Tu coche se convertirá en una mini bomba atómica que puede con cualquier estructura. Sólo tiene un uso.

9 MATA A TU HERMANO

Volition ha pensado (con razón) que lo primero que hace la peña cuando juega a Red Faction es machacar la cabeza del hermano del héroe de un certero martillazo. Si tú eres de los que pueden resistir la tentación de darle un 'besito' en la frente, serás recompensado con una hermosa pantalla de Game Over.

10 ERES UN HACHA

Date una vuelta por los pueblos de Marauder, así podrás encontrar un hacha, el arma más divertida para el combate cuerpo a cuerpo. Es tan destructiva como el martillo, pero tiene un rango de alcance mucho mayor por su largo mástil. Con un poquito de habilidad, caerán hasta tres soldados.

OXM Investiga…

Machinima

Una nueva generación de directores de cine usan su Xbox 360 para convertir sus sueños cinemáticos en realidad

El machinima en videojuegos empezó hace mucho tiempo, en el primo 'austero' de la Xbox: el PC. En 1992, Stunt Island permitió a los jugadores acondicionar su propia isla, colocar cámaras y grabar sus vuelos sobre el imponente paisaje. Fue entonces cuando Id Software permitió que los jugadores de Doom gozaran mostrando sus habilidades, e incluían la posibilidad de grabar los progresos y las hazañas heroicas a través de cada nivel. Mientras los días de los vídeos compartidos en la red se veían lejísimos, estos juegos convertían a sus dueños en mentes despiertas que podrían, una década después, convertirse en los divertidos y desconocidos Roster Teeth, creadores de Red vs Blue -uno de los primeros ejemplos de una película extraída de un videojuego.

Machinima -la combinación de las palabras 'machine' y 'cinema', máquina y cine- es técnicamente todo lo que tiene lugar dentro de un mundo virtual. Así que sólo por el hecho de jugar a un juego o ver una escena no renderizada te estás convirtiendo en un desarrollador de machinima. Si grabas tus muertes particularmente sangrientas o meritorias, por ejemplo, estás haciendo tu propio machinima. O los goles del Pro. Si lo has planeado previamente, has preparado un guión y has contado con unos personajes para después subirlo a Youtube, podrían adorarte millones de personas.

Uno de los ejemplos más impresionantes de machinima en 360 es la serie de Darknal sobre *Halo 3*, 'Los Spartans Olvidados'. En lugar de volver a contar la historia del Jefe Maestro, Darknal utiliza los mapas multijugador y el modo forge para crear un cuento original sobre un grupo de Spartans que descubren otro anillo de Halo durante los hechos narrados en *Halo 3*. Lo que trataba de ser apenas un experimento de machinima se ha vuelto hiperpopular y va ya por el octavo capítulo.


Es divertido contar historias con un juego.



Incluso el modo de grabar películas en *Ninja Gaiden 2* se ha usado para machinima. La producción de JBand titulada 'JOTDN' es pura acción. Combina las mejores batallas con jefes del juego con un remix de las más excitantes escenas.

La magia es rentable

Las herramientas para hacer machinima en los juegos no son del todo altruistas. Lo chulo es rentable, y la manía de montar anuncios o trailers con las creaciones de los jugadores es una nueva y audaz forma de marketing. Los desarrolladores se han dado cuenta de que el machinima permite que parezcan buenos el juego y el desarrollador, manteniendo el título en lo alto de las preferencias del público. Tomemos como ejemplo 'Red vs Blue', la serie icono de 360. Dado que los toques de humor vienen de un guión elaborado más que de la acción complicada, es uno de los formatos más fácilmente reconocidos e imitados. Por eso Microsoft no se quiere poner quisquilloso

Los trailers de fans de *GTA* son muy populares en YouTube.

acertada o no esa actitud. Adivinad cuál ganó.

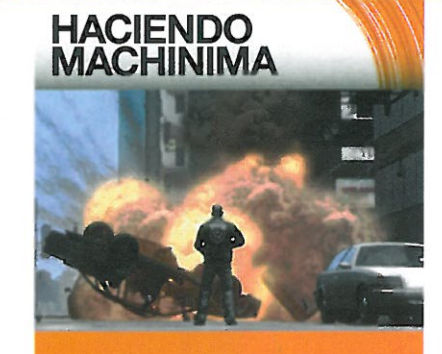
Bungie planea testar esa lealtad introduciendo un servicio de 'pay-per-render', de forma que habrá clips de *Halo 3* disponibles para descargar a tu ordenador. Lo caro que vaya a ser está por ver –el servicio está en fase beta y los Puntos Bungie no tienen precio oficial. Aún.

El copyright es algo que los creadores de películas con videojuegos deben tener en cuenta, ya que los desarrolladores conservan los derechos de las imágenes creadas con sus motores. Sólo con poner un pantallazo en Flickr se está vulnerando el copyright. No es que se suela denunciar muy a menudo a los creadores de machinima, pero si tu película incluye litros de sangre, ofensas, blasfemia, sexo o profanaciones, deberías considerar cuál es la compañía con la que te juegas los cuartos.

Mientras tanto el machinima se hace cada vez mejor, y los festivales como el Machinima Filmfest están atrayendo a patrocinadores tan respetables como Adobe. Es cuestión de echarle tiempo y talento.

con ese uso de su juego, algo que está bien especificado en el copyright de cada título. Pero es un asunto sumamente sensible. Cuando Microsoft entró en contacto con Rooster Teeth para decirles que podrían hasta financiarles el desarrollo de su serie se produjo un raro momento de mente abierta y buena voluntad corporativa. Por eso es fácil imaginar un tenso debate dentro de la comunidad de fieles de Bungie sobre si era

HACIENDO MACHINIMA



1/ JUEGA A TUS JUEGOS
Acostúmbrate a las limitaciones del motor del juego. En PC, herramientas como Garry's Mod te ofrecen un enorme mundo abierto. Necesitarás el reproductor como cámara y a tus amigos como actores.

2/ MIRA Y APRENDE
Como cualquier medio publicado en medios abiertos, los machinima van desde el vómito a lo excelso. Recuerda que no se trata de copiar sino de tomar ideas sobre las que desarrollar las tuyas. El mundo no necesita otro clon de Red vs Blue.

3/ EQUÍPATE
Necesitas una tarjeta capturadora de vídeo. Eso implica que deberás conectar tu 360 a tu PC. No necesitas un pepino de última generación capaz de mover el juego más vanguardista, basta con una capturadora normal porque el PC sólo grabará.

4/ GRABA TUS ESCENAS
El cliché de las producciones caseras es un sonido pobre: es fácil olvidar tus propios defectos. Recuerda que nadie quiere hacerlo mal. Tampoco quieres acabar la faena con vídeos que pesan unos cuantos cientos de gigas. El equilibrio es la clave.

5/ PONLO TODO JUNTO
Así que ya tienes un buen puñado de archivos de imagen y sonido, todos desajustados y desparejados. Eso está bien porque estás aprendiendo de tus propios errores. Ahora volvamos al paso cuarto con tu nuevo lema en la mente: sencillo y de calidad.

6/ PUBLÍCALO
Machinima.com es un site excelente, y no olvides que siempre nos quedará youtube para ponerlo a disposición de las masas. No te sorprendas si te caen comentarios que hieren tu orgullo en lo más profundo. Es lo normal.

» Details

En breve: El FPS de Ubisoft sigue siendo uno de nuestros juegos de cabecera.
Lanzamiento: Noviembre 2008
Nota: 9/10

Nuevo
Nuestras nuevas reviews online con más juegos para ver si vale la pena descargarlos de Xbox Live.

Far Cry 2
Modo Hardcore

Volvemos a la aventura africana de Ubi Soft para echarnos unos tiros.

Aunque ya han pasado unos mesecitos desde su salida a escena, *Far Cry 2* tiene un buen puñado de seguidores hardcore, y eso pese a su accidentado historial.

Tardaron seis meses en parchear un bug que no permitía salvar partidas, así que la paciencia de los jugadores se puso a prueba. Los que tenían menos comenzaron a bautizar al desarrollador como 'Bugisoft' en algunos foros. La espera tuvo su recompensa, llegó el patch y la compensación. Porque la actualización incluye un nuevo modo hardcore para el multijugador que equilibra las armas. El patch convierte al francotirador en el personaje más temible. Cualquier disparo desde una distancia razonable con el rifle de mira telescópica es una muerte instantánea. Cada arma ha recibido un rango de daño más ajustado a derecho, así que no verás más jugadores corriendo como pollos sin cabeza, pegando tiros como locos. Otro cambio significativo es que los nombres de los enemigos no aparecerán permanentemente sobre sus cabezas a menos que lo hayas elegido. Incluso con todas estas mejoras, la proporción de jugadores que lo prefieren



UN MÉDICO, POR FAVOR

Era un truco menor, pero antes ir a socorrer a un herido era muerte casi segura. Ahora estarás a salvo cuando acudas a salvar a un compañero.

EL JUGADOR MÁS VALIOSO

En el modo protege al VIP, el jefe del equipo está ahora identificado en la tabla de puntuación. Eso permite que sea más fácil encontrar a quien se supone defiendes.



Alguien construyo un infierno en Cell arena.

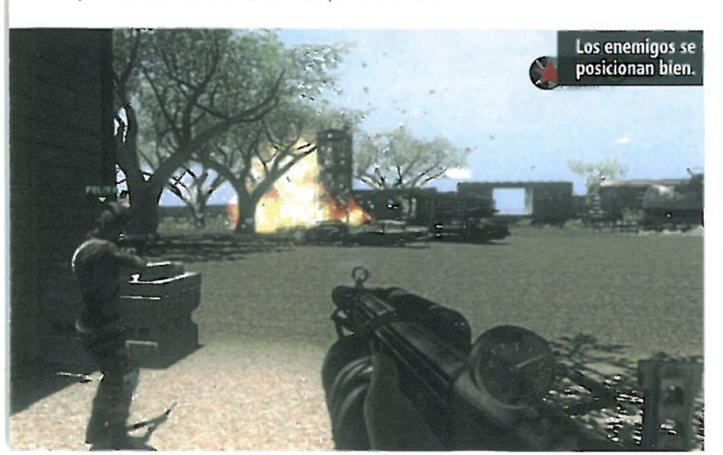
DIAMANTES DE SANGRE

Ubi Soft se ha encargado de arreglar el problema con los jugadores que perdían misteriosamente sus diamantes cuando entraban en partidas de cara a cara. Ahora te aseguras de mantenerlos con las actualizaciones de tus armas. Puedes crear partidas con el máximo de diamantes.

"Cada vez que jugamos hay mapas geniales creados por los usuarios"

es mínima. Quizá no ayudan cosas como que no puedes buscar partidas que utilizan estas nuevas reglas, lo cierto es que gran parte de los jugadores con los que hemos hablado prefieren seguir con las normas con las que aprendieron a jugar, aunque no sean muy buenas. La comunidad de *Far Cry* se ha hecho famosa por su elevada creatividad que refresca a menudo el juego. Cada vez que jugamos hay nuevos y más impresionantes mapas creados por los aficionados. De algunosde los mejores ya te informamos en números anteriores. Nuestra batalla más reciente tuvo lugar en lo alto de un jumbo personalizado, al estilo del epílogo de *Call of Duty 4*. El flujo constante de nuevos mapas ha sido suficiente para mantener la popularidad del juego, aunque los controles sean un poco complicados.

EL modo Hardcore no parece que vaya a inyectar nueva vida en *Far Cry 2*, pero el título merece ser revisitado, aunque sólo sea por los mapas de aficionados.



Los enemigos se posicionan bien.

XBOX 360 VEREDICTO

PUNTUACIÓN
Para amantes de la adrenalina.



DÁNDOLE TAMBIÉN A...



UFC 2009: UNDISPUTED

Este juego de artes marciales (o algo parecido) es mejor en multijugador, y la acción es suave y rápida en Xbox Live. No hay escasez de oponentes a los que medirse, y aparte de algunas conversaciones un poco heavys, todos son bastante deportivos. Es un buen lugar para charlar con fans de los campeonatos de Ultimate Fighting, sus luchadores y los partidos de pay per view. Sin embargo, recomendamos consultar el historial de partidas jugadas de cada oponente. En las batallas puntuables, un luchador puede evitar una derrota saliéndose antes de que se produzca sin que afecte a su ranking. Tú no recibirás la victoria, y para poner las cosas más feas, tu técord mostrará que dejaste la partida antes de tiempo. **NOTA: 3**



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

El juego del calvo más duro de Hollywood es una buena experiencia individual, pero el nuevo modo multijugador decepciona. Es prácticamente imposible mantener una conexión sólida, e incluso en un cara a cara entre dos jugadores en modo deathmatc hay un lag horroroso. Si combinamos estas virtudes con que algunos logros exigen una dificultad altísima, no sorprende que no puedas encontrar a casi nadie con quien echar una partida. Las partidas que hemos sido capaces de encontrar eran competitivas, pero es no es mucho cuando los equipos están a la mitad. **NOTA: 3**



En tu disco

Este mes sentirás la música gracias a tu DVD, entre otras cosas.



AUTOR: Julio del Olmo



Ya estamos aquí un mes más ofreciendo el DVD de demos de la Revista Oficial Xbox.

No os daremos descanso con un total de nueve demos para todos los gustos.

UFC 2009 nos meterá en un ring en las Vegas para luchar contra adversarios con malas pulgas que usarán todo tipo de artes marciales para hacerte besar la lona, que no lo consigan.

Además, disfrutaremos de carreras al máximo tanto con SBK 09 de motos, como Out Run Online, de coches. No se nos olvida la acción este mes, no os asustéis. Disfrutaréis de Bionic Commando, que os aseguro os encantará. Tiger Woods PGA Tour 10, Zombie Wranglers, Star Trek, ... ¿Se puede pedir más por menos? Pues sí, además ofrecemos un montón de trailers y un sinfín de cosas mas para que el caloroso mes de agosto sea más llevadero.

¡A DISFRUTAR SE HA DICHO!



TRUCO
Evita al máximo los numerosos accidentes para llegar a la meta.

2 SBK 09

¿Qué es?
El campeonato mundial de Superbikes llega de la mano de este juego, que recoge todos los pilotos y circuitos de la edición de 2009. Deberás tener cuidado de no chocar con el resto de las motos porque los daños te ocasionarán problemas para seguir en la carrera. Sigue siendo un juego de velocidad endiabiada, en que más vale no perder detalle si quieres tener opciones de llevarte la victoria. Sube a tu moto y no lo dudes, dale gas.

Controles
Dirección · Vista · Dirección · No se usa · Subir marcha · Bajar marcha · Vista trasera · Freno · Acelerador · Info · No se usa

1 UFC 2009 Undisputed

¿Qué es?
El juego oficial de la prestigiosa competición de lucha Ultimate Fighting Challenge. Pese a que no es deporte muy conocido en España, en Estados Unidos tiene un buen número de seguidores. Visto lo visto en el juego, no nos extraña.

Deberás meterte en el ring para luchar contra fieros contrincantes que no dudarán en hacerte llorar sangre si no los atacas tu antes. Cuenta con grandes dosis de realismo en todos los golpes, lo que da al título un aire algo violento pero espectacular.

Podrás seleccionar uno de los más de ochenta luchadores de las cinco categorías existentes para machacar a todos tus adversarios.

Controles
Mover · Agarrar · Posiciones · Patada izq. · Patada der. · Puñetazo izq. · Puñetazo der. · Proteger cuerpo · Proteger cara



TRUCO
Cuando veas que rival se tambalea, lo dudes, atácale más dureza si ca

XBOX 360 IMÁGENES

Te regalamos Cinco imágenes de jugador exclusivas de Colin McRae Dirt



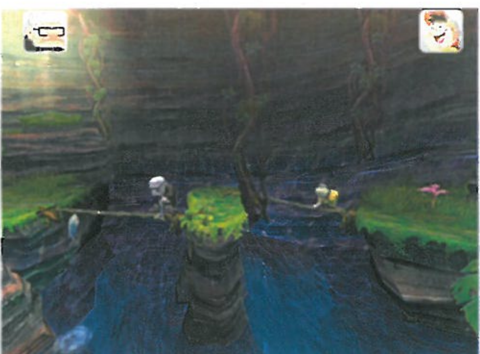
Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador



3 Bionic Commando

¿Qué es?
El regreso del hombre del brazo mecánico. Un juego de acción y plataformas que vuelve a nuestras pantallas varios años después para demostrarnos lo bien que se adaptan a los tiempos este tipo de juegos de calidad. No te aburrirás ni un segundo gracias a los ataques que harás con tu brazo.

Controles
Moverse Apuntar Girar Saltar Brazo Mirar Puñetazo fuerte LT Acción del cable RT Disparar LB Evadir RB Inventario



4 Up

¿Qué es?
Juego basado en la película de Disney Pixar del mismo nombre, en que te pondrás en la piel del protagonista en un sinfín de aventuras. En esta historia te acompañarán Carl y Russell, tus inseparables compañeros de viaje.

Controles
Moverse Saltar No se usa Balancear bastón No se usa LT No se usa RT Seleccionar personaje LB No se usa RB No se usa



TRUCO
Adelanta por el interior de las curvas en cuanto veas un pequeño espacio...

5 Out Run Online

¿Qué es?
Todo un clásico de conducción que nos trae diez coches, Ferraris incluídos, y quince circuitos donde enfrascarnos en carreras a toda velocidad. Gracias al modo multijugador para seis personas podrás disfrutar de carreras infernales con algunos de tus amigos. Siempre y cuando no les dé miedo la velocidad.

Controles
Dirección No se usa No se usa Meter marcha Quitar marcha No se usa Vista LT Freno RT Acelerador RB No se usa LB No se usa



6 Zombie Wranglers

¿Qué es?
Un juego con un objetivo claro, acaba con todos los zombies. Para cumplir esa misión tendrás que seleccionar uno de los cuatro personajes disponibles y matar todos aquellos zombies que se crucen en tu camino. Y los que no lo hagan también. Un juego diseñado para su distribución en Xbox Live.

Controles
Mover No se usa Cámara Wrangle Pickup Melé Zombomb RT Arma de fuego LT Sprint RB Lista de tareas LB Turno rápido

Contenidos

Demos

Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

HD Trailers

Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews

Reviews

Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.







7 Rocket Riot

¿Qué es?
Un juego de estilo retro con movilidad tridimensional. Pensado para Xbox Live, es un título en que se apuesta claramente por el modo multijugador, con el que el juego gana bastantes enteros. Deberás volar con tus propulsores vestido de soldado, pirata, ninja, deportista u otras muchas caracterizaciones disponibles. No te dejes engañar por su aspecto. ¡Pruébalo!

Controles
Moverse Apuntar y disparar No se usa Poderes No se usa No se usa Cambiar gamertag LB Comprobar poderes RB Cámara

8 Yosumin! Live

¿Qué es?
Un juego rompecabezas en que tu objetivo no es otro que formar grandes rectángulos para hacerlos de ese modo desaparecer. Lo más positivo de este juego es la posibilidad de jugar en línea contra otra persona. Disponible en Xbox Live desde finales de mayo, es una buena opción similar a lo que fueron en su día títulos como Tetris o Columns. Disfrutarás creando Yosumins.

Controles
Moverse No se usa Moverse Aceptar o seleccionar Yosumin Cancelar No se usa No se usa Poder secreto



TRUCO
Mide bien tu fuerza en los golpes. Ante la duda, un poco más fuerte.

9 PGA Tour 10

¿Qué es?
Tiger Woods PGA Tour 10 es el juego oficial de la PGA, que este año llega a las tiendas por décima vez. Con un aspecto gráfico muy interesante y una jugabilidad sencilla, podrás disfrutar del golf como si estuvieras en algunos de los grandes campos del torneo. Disfruta de Tiger Woods y el resto de los mejores golfistas mundiales.

Controles
Golpe No se usa Apuntar Cambiar golpe Zoom Cambiar palo No se usa No se usa Cámara LB No se usa RB No se usa

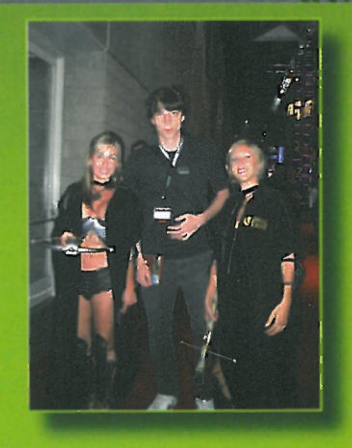


10 Star Trek

¿Qué es?
Los seguidores de Star Trek están este mes de enhorabuena. Nuestro DVD incluye el último juego descargable de Xbox Live sobre la saga. Para todos los que han soñado atravesar con su nave espacial la galaxia, ésta es su oportunidad y para los mitómanos un guiño. No te resistirás a formar parte de la tripulación.

Controles
Mover nave Apuntar No se usa Eyectar No se usa No se usa Mapa Acelerar Disparar LB No se usa RB No se usa

Xcast raja...



POR FAVOR, UN AÑO MÁS DE VERANO

Por segundo año consecutivo escribo estas líneas para nuestro número veraniego al borde una piscina, con un refresco bien frío como recompensa. Y lo cierto es que este año la ausencia de grandes títulos estos meses es la que me hace alejarme de la consola hasta llegar a la orilla de una masa acuática. Tan sólo *Red Faction Guerrilla* y *Fight Night Round 4* han conseguido captar mi atención durante estos primeros meses de verano. Es cierto que en un momento de aburrimiento se puede echar mano de los ofertones estivales de las principales tiendas especializadas (FIFA 09 a 30 euros, casi una compra obligada, o Bioshock + Oblivion a 40 €...). Y para cuando nos empecemos a aburrir, queda un gran lanzamiento que me hace tener un pequeño halo de esperanza hasta que la tormenta videojueguil vuelva a empezar a partir de septiembre. *Wolfenstein* puede ser la resurrección de un mito o el primer gran clavo de su tumba, pero seguro que no pasará desapercibido a mediados de agosto, cuando será lanzado. La otra gran alternativa para pasar el rato es la de viejos títulos caídos en el olvido en nuestras estanterías. Seguro que todos hemos conseguido hacernos con una biblioteca de juegos que jamás hemos conseguido pasarnos. La mía es tan amplia que supera con creces la de juegos que he terminado, pero eso es otra historia.


Número 34 Septiembre 2009
www.xbox.com
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
En el próximo número...
¿Quieres ser un DJ
Nos vamos a Birminghan a probar la revolución musical
¡10 Demos!
Y además... Gunstar Heroes, Monsters VS Aliens o The Wheelman
Fight Night 4
X=Blades
Superstars V8
Altered Beast


NINJA BLADE
TOKIO, SIGLO XXI,
SÓLO TÚ PUEDES EVITAR
LA EXTINCIÓN DE LA HUMANIDAD
Conviértete en el Maestro Ninja Ken Ogawa
y adéntrate en un espectacular juego de acción
que te dejará sin aliento.
Domina un gran arsenal de armas y habilidades
como la visión ninja, la velocidad sobrehumana
y los golpes mortales definitivos.
www.ninja-blade.com
attack!
Microsoft
game studios
SÓLO EN
XBOX 360
FROM SOFTWARE
Jump in.
XBOX 360.

KONAMI

PES TE CONVOCA

¿Quieres ser titular?

Puedes ser el compañero de Leo Messi en la próxima campaña de publicidad de PES 2010. Entra en www.pes2010.com y apúntate al casting de PES STAR.

KONAMI KONAMI KONAMI KONAMI KONAMI



www.pes2010.com www.pesteconvoca.com